הרפתקה לדמויות בדרגות 12-16

מבוכים ודרקונים

הרפתקה למשחק המומחה

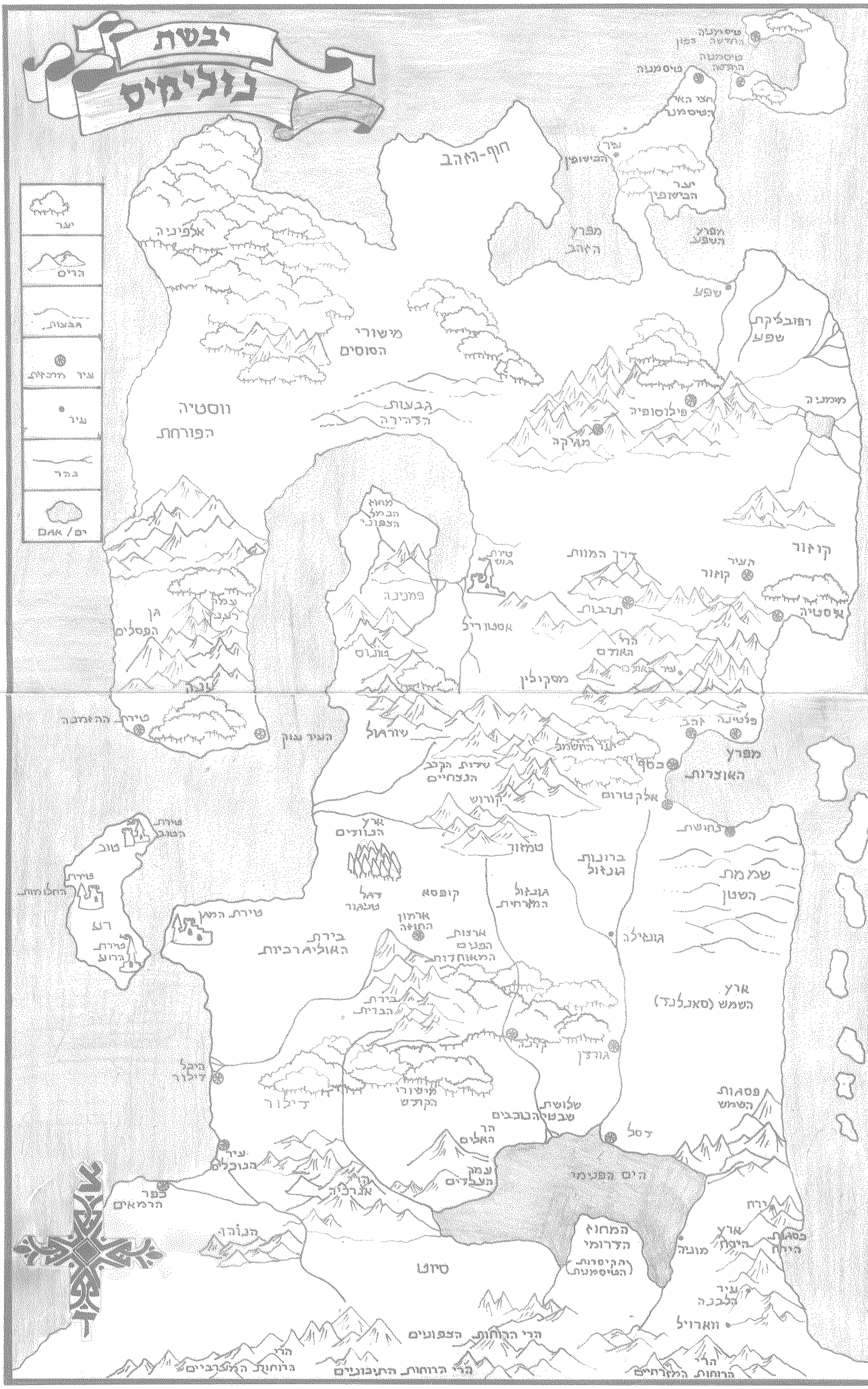
נשות הירח

מאת גבע פרי



מיצוב

השם מבוכים ודרקונים הוא סימן רשום בבעלות חברת מיצוב בע"מ


יבשת
נזלימים
יער
הרים
גבעות
עיר מרכזית
עיר
נהר
ים / אגם
חוף-הזהב
מפרץ
הזהב
מפרץ
השפע
שפע
רפובליקת
שפע
אלפניה
משורי
הסוסים
וסטיה
הפורחת
גבעות
הלהירה
פילוסופיה
קיזור
העיר
קיזור
דרך המוות
אסטיה
פמניה
אסטוריל
משקולן
מפרץ
האוצרות
כסף
אלקטרום
נחושת
שממת
השטן
ברונות
גנזול
גונגילה
ארץ
השמש (סאנלנד)
טמזור
קופסא
ארמון
החוזה
בירת
האוליגרכיות
טוב
רע
גורדן
שלושת
שבטי הכוכבים
הר
האלים
עמק
הצללים
ויסל
הים הפנימי
המחוז
הדרומי
(הקיסרות
הטיסמנית)
פסגות
השמש
סיטו
וארויל
הרי הרוחות הצפוניים
הרי הרוחות התיכוניים
הרי
הרוחות המזרחיים
הרי
הרוחות המערביים
כפר
הרמאים
עיר
הנוכלים
דילור
משורי
הקודש

נשות הירח

מאת: גבע פרי

פתח דבר ותודות

המשחק "מבוכים ודרקונים" עבר דרך ארוכה בישראל. זכורים לי עוד הימים הראשונים, כאשר היו בארץ כמה חובבים ששיחקו בחוברות באנגלית ולא היתה שום דרך להשיג מוצרים חדשים, אלא אם היה נוסע אבא או חבר לחו"ל.

היום ניתן להשיג את המשחק בעברית, כמעט בכל חנות ספרים, משחקים ומחשבים. יש כבר עשרות מוצרים שתורגמו לעברית, ישנם טורנירים, קייטנות, תחרויות, מדורי עיתונים ועוד דברים רבים הקשורים ל"מבוכים ודרקונים".

אפשר לומר שהגענו לשלב חדש - הרפתקה עברית מקורית.

ברצוני להודות לאנשים הבאים שסייעו לי בהבאת הרפתקה זו ובפיתוח המשחק בישראל:

לגיא פרי, שבלעדיו לא היתה הופכת ההרפתקה מכמה רשימות מבולבלות שלי למוצר רציני, ובכלל על עזרתו ועל סבלנותו.

לגרי גייגקס, ממציא המשחק המקורי, על שהביא לעולם דבר כה נפלא.

ובמיוחד, לקרול דלקנהו, על הציורים והמפות הנפלאים שציירה, על הסבלנות שהיתה לה כלפיי, על העצות ועל האהבה.

גבע פרי, חיפה, יוני 1991

פיתוח: גבע פרי

גרפיקה: קרול דלקנהו

עטיפה: יעל אלף

עיצוב והפקה: גיא פרי

סדר מחשב: טופ-טייפ

כל הזכויות שמורות לחברת מיצוב בינלאומי בע"מ

השמות "מבוכים ודרקונים" ו-D&D הם סמנים רשומים בבעלות חברת מיצוב.

תוכן עניינים

הקדמה



הרפתקה זו נועדה למשחק "מבוכים ודרקונים", כך שתתאים לחבורה בת 4-7 דמויות בדרגות 12-16. על מנת לשחק בהרפתקה זו, יש להיות בקיאים בכללים המוסברים בשלושת הערכות הראשונות:

ערכה מס' 1: כללים למתחיל (הקופסא האדומה).

ערכה מס' 2: כללים למתקדם (הקופסא הכחולה).

ערכה מס' 3: כללים למומחה (הקופסא הירוקה).

הרפתקה זו נכתבה במקור ל"טד"י 91" - "טורניר דרקונים ישראלי" - שנערך בפורים תשנ"א. מבנה ההרפתקה שונה במעט על-מנת שיתאים לכל חבורה ולכל קבוצת שחקנים ולא רק לשבע הדמויות המסוימות ששוחקו בטורניר עצמו. דמויות אלו מצורפות להרפתקה זו, לאלו מכם המעוניינים לעשות בהן שימוש (נספח ג' - עמ' 23).

על שליט מבוך המעוניין להשתמש בהרפתקה זו במערכה אותה הוא מנהל להיות בעל ידע רהוט במידע שמכילה חוברת זו. עליו לקרוא את ההרפתקה מראשיתה ועד סופה, להכיר היטב את המפלצות המופיעות בה (מבחינת הגנות מיוחדות, כוחות מיוחדים, תכונות, התנהגות וכו') ואת הכללים השונים שיידרש להשתמש בהם.

כמו כן עליו לדעת מראש מה יהיה סדר העניינים בהרפתקה; איזו התרחשות מובילה למאורע הבא. עליו להכיר היטב את המפות והשרטוטים השונים המופיעים בהרפתקה.

בקיאות בהרפתקה תאפשר משחק שוטף ומהנה יותר!

הנחיות נוספות לשה"מ

לעיתים קרובות עשוי להיות רשום בהרפתקה תיאור מסוים, לדוגמא: "האוירה במקום נינוחה ורגועה." בתור שליט מבוך לא די בכך שתאמר מילים אלו לשחקנים, עליך להעביר לשחקנים את האוירה:

"ציפורים מצייצות, ילדים משחקים בחצר הבית, השמש זורחת ומחממת והכל מברכים אחד את השני לשלום..." השתדל להיעזר גם בציורים, בידיך, במיניאטורות וכיוצא באלו.

תן להרפתקה צבע, ריח וקול - אל תשתמש בתיאורים יבשים ומשעממים. מדי פעם בפעם רשומה המילה "שה"מ". בהדגשה. הפסקאות המתחילות כך מכילות הערות מיוחדות לשה"מ, חשוב שתקדיש להן תשומת-לב רבה.

הערה אחרונה:

הרפתקה זו מתירה לשה"מ מקום רב לפיתוח ואילתור אישי. הסיבה לכך היא משום שדמויות בדרגות גבוהות עשויות להיות בעלות כוח רב, אולם כוח זה משתנה בין חבורה לחבורה (בהתאם ללחשים הנמצאים ברשות הדמויות, כלי-נשק ושריון, חפצים קסומים וכו'). **שה"מ:** הנך רשאי לחזק או להחליש מפלצות, מלכודות וכך הלאה. תן לדמויות לחשוב על פתרונות מיוחדים לבעיותיהן ואל תגביל אותך ואותן לאלו המוצגים כאן.

קיצורים וראשי-תיבות

נתוניהן של מפלצות מופיעים בסדר הבא:

דרג"ש: (דרוג שריון), קב"פ: (קוביות פגיעה), נק"פ: (נקודות פגיעה), תנ: (קצב תנועה), הת: (התקפות), נזק, ניצל: (ניצל כמו:), מר: (מוראל), אוצר: (סוג אוצר), נט: (נטייה), נק"ן: (ערך בנק"ן).

קיצורים וראשי-תיבות נוספים:

שה"מ - שליט המבוך

מו"ד - "מבוכים ודרקונים"

מוד"מ - "מבוכים ודרקונים" מורחב

לאורך ההרפתקה שליט המבוך יופנה לספרי-הכללים להלן הקיצורים בהם מכונים הספרים:

"לשחקן המתחיל" - מדריך הכללים לשחקן במו"ד למתחיל

"לשה"מ המתחיל" - מדריך הכללים לשה"מ במו"ד למתחיל

"למתקדם" - חוברת הכללים למו"ד למתקדם

"לשחקן המומחה" - מדריך הכללים לשחקן במו"ד למומחה (חוברת מס' 1)

"לשה"מ המומחה" - מדריך הכללים לשה"מ במו"ד למומחה (חוברת מס' 2)

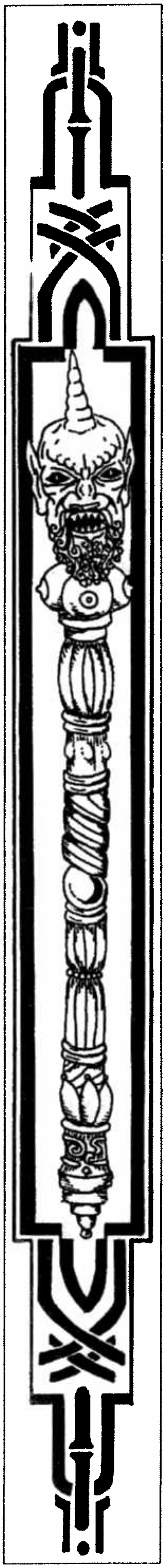
דוגמא: קרא אודות **"דשא תופס"** ב"שה"מ המומחה" עמ' 33.

אודות ההרפתקה והארץ בה היא מתרחשת

בהרפתקה זו יוצאות הדמויות לחיפוש אחר "שרביט הפוריות" שנגנב על-ידי "נשות-הירח" העזות, החיות הרחק בדרום היבשת, מן הקיסרית אלווירה, אשתו של הקיסר רודריגז דל-פונזו, שליט האימפריה הטיסמנית.

בדרכן למקום מחבואו של השרביט הקסום יעברו הדמויות דרך ארצות רבות, מעניינות ומקסימות אשר נמצאות כולן ביבשת הנקראת "פאפא", על-ידי תושביה החיים בדרום, ו"נולימיס", על-ידי אלו החיים בצפון. כל ארץ מאופיינת באורח חיים אחר, במנהגים שונים ובנוף שונה, ועל-כן הרפתקה זו היא מגוונת ומרתקת.

אם המערכה הרגילה שלך מתרחשת בעולם הרגיל של מו"ד או בעולם משלך, ייתכן ויהיה עליך להעביר את הדמויות ליבשת נולימיס על-ידי שער קסום, לחש, חפץ קסום מסוים או בדרך אחרת אשר תעלה בדעתך.





קיסרות טיסמניה הגדולה
(האימפריה הטיסמנית)

קיסרות טיסמניה היא, למעשה, איחוד של עשרות ממלכות, נסיכויות, דוכסיות, ערי-מדינה וכיוצא באלו. עיר-הבירה היא כמובן, טיסמניה, שהיתה בעבר עיר-מדינה גדולה וחזקה אשר שלטה בכל חצי-האי טיסמן, ולפני כשמונה מאות שנים מן הזמן הנוכחי החל השליט של עיר זו להשתלט על עוד ועוד ערים וארצות, בדרכי כוח ואף בדרכי שלום.

לכל ארצות הקיסרות צבא אחד גדול, כאשר לכל מדינה יש כוחות מליציה מקומיים, הנועדים לטיפול בבעיות פנימיות.

הקיסרות סוללת כבישים ברחבי היבשת ונותנת שירותים אחרים, כגון דואר, שיירות מסחר, ספינות מסחר, בניית גשרים והגנה על הכבישים והדרכים.

על כל אחת מארצות הקיסרות להעלות מס לקיסר. הקיסר הנוכחי הוא צאצא של שושלת הקיסרים שהחלה בכיבושים והוא נקרא רודריגז דל-פונזו ה-32 (כל קיסר מקבל את אותו השם).



פירוש המילה "טיסמניה" היא "ארץ הצפון", בשפה הטיסמנית העתיקה.

העיר טיסמניה

טיסמניה היא בירת האימפריה ושליטה הרשמי הוא הקיסר עצמו, אם כי יש לה ראש-עיר הנבחר ע"י הקיסר, כל חמש שנים. טיסמניה היא עיר-מדינה ענקית ומלאת חיים אשר מתגוררים בה נציגי כל מדינות הקיסרות ועל-כן רבים בה התככים והדיונים הפוליטיים. זוהי העיר הגדולה והעתיקה ביבשת כולה.

הערה לשה"מ:

קרא היטב את כל ההרפתקה מראשיתה ועד סופה ועיין בחוברות הכללים לגבי הנושאים הנוגעים בדבר.

הכן את החלקים שפיתחת אתה היטב ובצורה מאורגנת.

רקע לשחקנים

לפני מאות שנים, כשהקיסרות הטיסמנית היתה רק בראשיתה, נולדו לקיסרית והקיסר רק בנות ולא היה יורש-עצר. הקיסרית דאז, מארינה, התפללה תפילה נואשת לאלת הפוריות, קרולין, שתיתן לה בן. קרולין נענתה לה בצורת שרביט מכושף שכל עוד תישא אותו עימה יביא לה בנים, אם תרצה בכך. אולם אם ייאבד השרביט - אף אישה בקיסרות לא תלד בנים וכך - לעולמי עד. כל זאת היה משום כעסה של האלה על-כך שבת אינה יכולה לרשת את הקיסרות. וכך משך מאות שנים, עבר השרביט מקיסרית לקיסרית ותמיד נולד בן יורש-עצר ונולדו בנים בקיסרות כולה.

הערה: בקיסרות טיסמניה הגברים מסתכלים על הנשים כעל נחותות להם. אין הם רשאיות לקחת חלק בהחלטות ובהנהגה ואינן רשאיות לקבל תפקידים שונים. האלה קרולין מתנגדת לגישה זו, שנשים הן משרתות הגברים, בכל תוקף ובאמצעות הכוהנות שלה נלחמת בכך (לא בלחימה ממשית, אלא בדרכי שכנוע).

הזמן

לאחרונה נגנב שרביט הפוריות מן הקיסרית בדרך מכושפת; הוא פשוט נעלם ממקום איחסונו במגורי הקיסרית - מקום איחסון שהוא קסום, מוגן בלחשים ושמור על-ידי שומרים, ללא הפסקה.

השרביט נשדד על-ידי עם נשים לוחמות הנקראות "נשות-הירח", הסוגדות לאלת הירח הלוחמת, ווארה, ומתגוררות בדרום היבשת בארץ הנקראת "ארץ הירח" או מונלנד.

עם זה הוא עם קטן, שהגברים בו הם עבדים, משום שכאשר נולד זכר פוגעים בו כך שיהיה נכה ולא יהיה מסוגל להיות לוחם. מלכת "נשות-הירח" רוצה לכבוש את האימפריה הטיסמנית, או, לכל הפחות, חלקים ממנה ועל-כן רוצה שלא יוולדו גברים עוד, כך שעוד שנים רבות תוכל לכבוש את הארץ הזו ללא קשיים. ("נשות הירח" הן בעלות אורך חיים של 250-200 שנה, לכן יש להן סבלנות).

באימפריה ישנו חוק האומר כי אם אובד השרביט המכושף ולא מוחזר תוך חודש ימים, תומת הקיסרית שברשותה הוא היה.

הקיסרית אלבירה מזמינה אותכם בחשאיות לבצע עבורה את המשימה. כל העניין הוא סודי מאד, משום שהקיסרית אינה רוצה שאיש יידע אודות אובדן השרביט.

היא מציעה לכל אחת מן הדמויות סכום של 12,000 פ"ז וחפץ קסום כלשהו.

על החבורה להשיב את השרביט בתוך חודש ימים.

בהצלחה!

הנחיות לשה"מ

לאחר שקראת את הרקע לשחקנים אתה מבין, ודאי, את הרקע להרפתקה. הרי מספר הסברים על מה שעתיד להתרחש בהרפתקה. העיר טיסמניה, ממנה מתחילות הדמויות, נמצאת בצפון היבשת ועל-כן חלקה הראשון של ההרפתקה יהיה המסע הארוך מטיסמניה לארץ-הירח, ארצן של נשות הירח, שגנבו את השרביט. החלק השני יהיה מן הרגע שהגיעו הדמויות לארץ הירח ועד לרגע בו הן השיגו את השרביט במקום מחבואו, במרתף ארמונה של מלכת נשות-הירח.

חלק I - המסע דרומה לארץ הירח

הדמויות עורכות את המסע דרומה. הן יוצאות מן העיר טיסמניה ונכנסות ליער המסתורי, יער הכישופין עד שהן מגיעות לעיר הכישופין. מעיר הכישופין הן מדרימות לעיר הנקראת פילוסופיה. בפילוסופיה הן יוכלו לצבור מידע לו הן יזדקקו בהמשך. מפילוסופיה לקוזור, שם יוכלו הדמויות להשתתף בתחרויות שונות ומרתקות ולאחר-מכן על הדמויות להמשיך בדרכן לעיר "תרבות", אלא שאת דרכן חוסמים "הרי המחסום" התלולים. הדרך הנוחה יותר היא הדרך התת-קרקעית החוצה את ההרים ונקראת "דרך המוות", כאן יעברו הדמויות סדרה של חדרים מסוכנים, מאוכלסים במפלצות אכזריות ובמלכודות קטלניות. בסוף המעבר הן יגיעו לעיר תרבות הנפלאה. מ"תרבות" עליהן להמשיך לעיר האודם, שתהיה תחנת מעבר בדרכן לנהר הברון שם הן יוכלו לשכור ספינות ולשוט אל "ארץ הירח" במהירות. אלא שבדרך מעיר האודם לנהר עליהן לעבור מספר מכשולים, כגון "יער החשמל" ומכשולים אחרים.

חלק II - בארץ הירח

חלק זה מתחיל לאחר שהדמויות הגיעו בשייט לארץ הירח, והוא כולל את המסע שעורכות הדמויות מן האגם אל עיר הבירה של נשות הירח, עיר הלבנה, ואת החיפוש של הדמויות אחר השרביט המוחבא על-ידי מלכת נשות-הירח.

השרביט נמצא במרתף ארמונה של המלכה והוא מוחבא ומוגן ע"י מלכודות והטעיות שונות.

הרפתקה נעימה.

חלק ו - המסע דרומה לארץ הירח

(1) מטיסמניה לעיר הכישופין

(יומיים רכיבה)

החבורה יוצאת בלילה מטיסמניה, כשהדמויות רכובות על סוסים. אם עליהן לרכוש סוסים מכספן, הקיסרית ממליצה להן לעשות כך, כשהיא מטילה עליהן את המשימה.

א. היום הראשון

ביום הראשון רוכבת החבורה מטיסמניה עד לשולי יער הכישופין. מזג-האויר נעים ובדרך פוגשת החבורה סוחרים, משפחות נודדות ועוד מפגשים בלתי-מעניינים כגון אלו.

כשהן כבר מבחינות בעצי היער מרחוק, הן רואות על האדמה שביל של מטבעות זהב המוביל אל תוך היער!

בשעה שהחבורה עוקבת אחר שביל מטבעות הזהב אל המאורה החשוכה עומדת המפלצת במרחק 20 מ׳ מהם ומתחבאת מאחורי אחד העצים הגדולים של היער. ברגע שתיכנס החבורה למאורה תדרדר המפלצת החזקה סלע כדורי עצום שעשוי למחוץ אותם ולגרום לנזק של 80-10 נק״פ (10ק8), עם גלגול הצלה כנגד קרן מוות לחצי נזק. לאחר דירדור האבן תיכנס המפלצת למאורה מפתח המוסתר ע״י שיח ותתקוף את החבורה המופתעת בתוך המאורה.

גולדשיסר

דרג״ש: 1-; קב״פ: 24; נק״פ: 122; נזק: 36-6/ 32-4/36-6 + רעל; ניצל: לוחם 24; מר: 10; נטייה: רשע; נק״ן: 8,500.

ראה נספח ב׳ (עמ׳ 20) לגבי נתונים מפורטים של מפלצת זו.



המטבעות מפוזרים כך שנראה כאילו נפלו מכיסיו או משק שנשא מישהו שרץ אל תוך היער, מבלי ששם ליבו לכך. אם אחת הדמויות ממששת את המטבעות, הם כמטבעות זהב לכל דבר. אורכו של שביל המטבעות הוא כ-200 מ׳ עד שהוא מגיע אל תוך היער (יש מטבע בערך כל חצי מטר). בתוך היער השביל ממשיך עוד 10 מטרים עד שהוא מוביל לתוך פתח באדמה, שנראה כמאורתה של חיה גדולה. גמדים וזוטונים יכולים להיכנס בהליכה זקופה, אולם על בני-אדם ואלפים להתכופף.

לשה״מ: מטבעות הזהב הם, למעשה, גללי הצואה של מפלצת מכושפת הנקראת: גולדשיטר. באמצעות הגללים הללו, הנראים כמטבעות זהב, אך מתפוררים תוך שלוש שעות מרגע ״ייצורם״, מפתה המפלצת הערמומית והקטלנית הזו את קורבנותיה אל המלכודת שלה, הנראית כמאורה גדולה.

הגולדשיטר מסוגל לתקוף שתי דמויות שונות בעזרת שתי זרועותיו החזקות - נזק של 36-6 (6ק6) כל אחת. כמו-כן הוא מסוגל לנשוך את אחת הדמויות בפיו הנוראי - נזק של 32-4 (4ק8). דמות אשר ננשכת על-ידו חייבת לגלגל הצלה נגד רעל ולא יוחדר אליה רעל קטלני משיניו של הגולדשיטר. רעל זה גורם לנזק של 20-2 נק״פ (2ק10) בכל סיבוב עד אשר מוטל על הדמות המורעלת לחש ״ריפוי כל״. זהו הלחש היחיד המסוגל לרפא רעל מכושף זה.

במאורתו של הגולדשיטר ישנן 8,000 פ״ז (אמיתיות!) ו*חרב דו-ידנית* קסומה 2+.



ב. היום השני

ביום השני הולכת החבורה בתוך היער.

היער הוא מאד סבוך, עציו גבוהים וגדולים. יש הרבה מאד חיות פשוטות - ציפורים, סנאים, שפנים וכו'.

מתחיל לרדת גשם והאדמה ביער נעשית בוצית, עד אשר החבורה תגיע למקום ביער בו ישנו בוץ טובעני.

כל מי שנכנס לבוץ הטובעני שוקע לגמרי בתוכו (עד הראש), בתוך שישה סיבובים. יש לכל דמות סיכוי של 1 ל-6 להבחין בבוץ הטובעני לפני כניסה לתוכו. מי שנכנס לתוכו לא יוכל להציל עצמו, אלא בעזרת מישהו שלא בתוך הבוץ.

אם דמות שקעה עד הסוף היא תמות מטביעה תוך 4-2 סיבובים. בנוסף לכל הצרות הללו תוקפים את החבורה בזמן שהן שוקעות בבוץ שני גלמי בוץ ענקיים:

שני גולם בוץ (חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 29)

דרג"ש 9; קב"פ 8*; נק"פ: 32, 28; תנ: 30 (10); הת': 1
חיבוק; נזק: 2-12 + חנק; ניצל: לוחם 8; מר: 12;
נטייה: ניטראלי; ערך בנק"ן: 1,200.

ראה הסבר למפלצת בחוברת הכללים.

בסוף היום הזה תגיע החבורה לנהר. מצידו השני במרחק של כשני קילומטרים יבחינו הדמויות באורות עיר הכישופין. הנהר הוא רדוד וקל לחצות אותו.

(2) עיר הכישופין

עיר הכישופין היא בירת המחוז הנקרא "יער הכישופין" והשייך לאימפריה הטיסמנית.

מחוז זה נשלט ע"י הקוסמים החזקים שבו, ורובם של תושבי העיר הינם קוסמים (צורת שילטון כזו נקראת מגוקרטיה).

אין בעיה למצוא מקומות לינה בעיר.

שה"מ יכול להפעיל את דמיונו בעיר זו וכך לערוך את הארועים בה. לא ניתן לרכוש בה חפצים קסומים!

(3) פילוסופיה

(חמישה ימי רכיבה מעיר הכישופין לפילוסופיה)

הארץ הבאה בה עוברות הדמויות נקראת "פילוסופיה".

ישנו כביש המוביל מעיר הכישופין לעיר פילוסופיה. הכביש עובר בין ההרים ליער גדול והוא שמור על-ידי הצבא הקיסרי.



החבורה תפגוש בדרכה לפילוסופיה בכוחות חיילים, בסוחרים, ובנוודים פשוטים.

אחד מכוחות החיילים עוצר את החבורה ודורש מס של 30,000 פ"ז להמשך מעבר בכביש.

שה"מ: מדובר בכוח שסרח והמפקד שלו וחייליו הינם חמדנים ואינם פועלים עפ"י הפקודות החוקיות, אלא לוקחים כספים לעצמם. השחקנים אמורים להבין זאת ולהחליט כיצד לנהוג.

מפקד הכוח

דרג"ש 0; *חרב 3+*; כוח: 17; לוחם בדרגה: 15; נק"פ: 80.

12 חיילים

דרג"ש 2; *חרב 1+*; כוח: 13-15; לוחמים בדרגות: 8-12.

ברשות המפקד והחיילים מצויות 45,000 פ"ז.

שה"מ: הארוע אינו מוכרח להסתיים בקרב.

בעיר פילוסופיה עצמה ישנן הרבה מאד אוניברסיטאות והאנשים בה הם מלומדים ומומחים שונים, שאוהבים מאד "להתפלסף".

שה"מ: דמיין זאת - ארץ המושתתת על שכל ולימודים וידע ושחק עם הדמויות בהתאם.

בעיר זו ישנם מומחים המבינים בכל תחום, כמעט. הדמויות עשויות להיוועץ במומחה כזה (תמורת סכום כספי שלא קטן מ-2,000 פ"ז) בנוגע לנושאים כגון: "ארץ הירח", "נשות הירח" וכו'.

המומחים בפילוסופיה מסוגלים לתת את המידע הבא לגבי הנושאים הבאים:

"ארץ הירח" - מכונה גם מונלנד. מיקומה הגיאוגרפי: דרומית ל"פסגות השמש", צפונית ל"הרי הרוחות המזרחיים", מזרחית ל"ים הפנימי" ומערבית ל"פסגות הירח". בדרום מזרח היבשת - נולימיס.

המומחים יודעים את המרחק בימי רכיבה ממקום למקום עד לארץ הירח, וכך גם יכולים להסביר לחבורה את הדרך הקצרה והנוחה ביותר:

פילוסופיה לקוזור - שלושה ימי רכיבה.

קוזור ל"תרבות" - יום רכיבה (במעבר ב"דרך המוות") או שבוע ימים טיפוס הרים.

"תרבות" ל"עיר האודם" - יום רכיבה.

מ"עיר האודם" ל"יער החשמל" - שלושה ימי רכיבה.

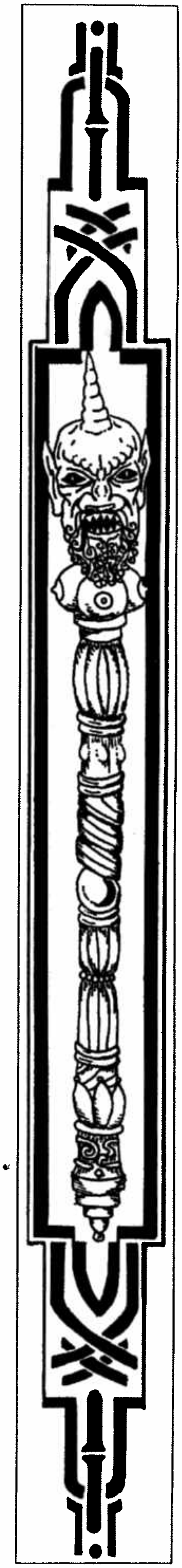
הפלגה בנהר הברון עד ל"ארץ הירח" - שלושה ימים ושני לילות.

"נשות הירח" - נשות הירח הן עם נשים לוחמות הסוגדות לאלת הירח והמלחמה - ווארה. מלכתן נבחרת ע"י קרב - עד לבואה של טוענת חדשה לכתר, אשר במקרה שתזכה גם היא בקרב (עד המוות) תהיה למלכה החדשה. המלכה הנוכחית - מוניה, מולכת מזה ארבעים שנה ואין אחת שתעז לבוא ולהילחם נגדה.

בגדיהן - שהם מדי המלחמה שלהן - מכנסיים וכתונת עשויים עור שחור. בכל זכר שנולד נעשה פגם, כך שהגברים הם כולם נכים או בעלי מומים שונים ואינם מסוגלים לגבור על הנשים.

אורך חייהן של "נשות הירח" הוא בין 200 ל-250 שנה. אורך החיים של הגברים הוא רגיל (50-80 שנה).





(4) הדרך בין פילוסופיה לקוזור

(שלושה ימי רכיבה)

בדרך בין פילוסופיה לקוזור תוקפת את החבורה מתוך בטן האדמה תולעת סגולה ענקית.

שים לב כי זוהי תולעת גדולה במיוחד (אורך 50 מ') וכל תכונותיה משופרות:

תולעת סגולה ענקית

(חוברת כללים למתקדם - עמ' 44)

דרג"ש: 2; קב"פ: *26; נק"פ: 178; ניצל: לוחם 12; מר: 10; תנ: (6) 20, הת: 1 נשיכה / 1 עוקץ; נטייה: ניטראלי; נזק: 1-8/2-16 + רעל; ערך בנק"ן: 3,000.

קרא בחוברת לגבי צורת התקיפה של התולעת.

(5) קוזור

בכניסה לעיר קוזור, שהיא בירת הארץ הנקראת באותו שם ומשתייכת לקיסרות טיסמניה, הדמויות יבחינו מרחוק בהרבה אוהלים ואנשים שרים, חוגגים, מבשלים מאכלים, צוחקים וכו'.

בעיר מתקיימות תחרויות שונות שבאים אליהן מכל הקיסרות. התחרויות מתקיימות לרגל חג שחגים בקוזור לכבוד יום הולדתו של המלך.

התחרויות המתקיימות הן: קרב מהלומות, האבקות, קליעה למטרה בחץ וקשת וקרב רמחים.

הסברים אודות תחרויות בתחומים אלו נמצאים במקומות הבאים:

האבקות - חוברת כללים לשחקן המומחה - עמ' 6.

קרב מהלומות - חוברת כללים לשחקן "המומחה" - עמ' 6.

קרב רמחים - חוברת כללים לשה"מ המומחה - עמ' 6.

כל אחת מן הדמויות רשאית להירשם לתחרויות.

המשתתפים בתחרויות הם כולם אצילים מקוזור והפרסים בתחרות הם כספיים:

מקום I בכל תחרות 2000 פ"ז

מקום II בכל תחרות 1000 פ"ז

מקום III בכל תחרות 500 פ"ז

(6) הדרך מקוזור ל"תרבות"

(יום רכיבה דרך המעבר. שבוע ימים בטיפוס הרים)

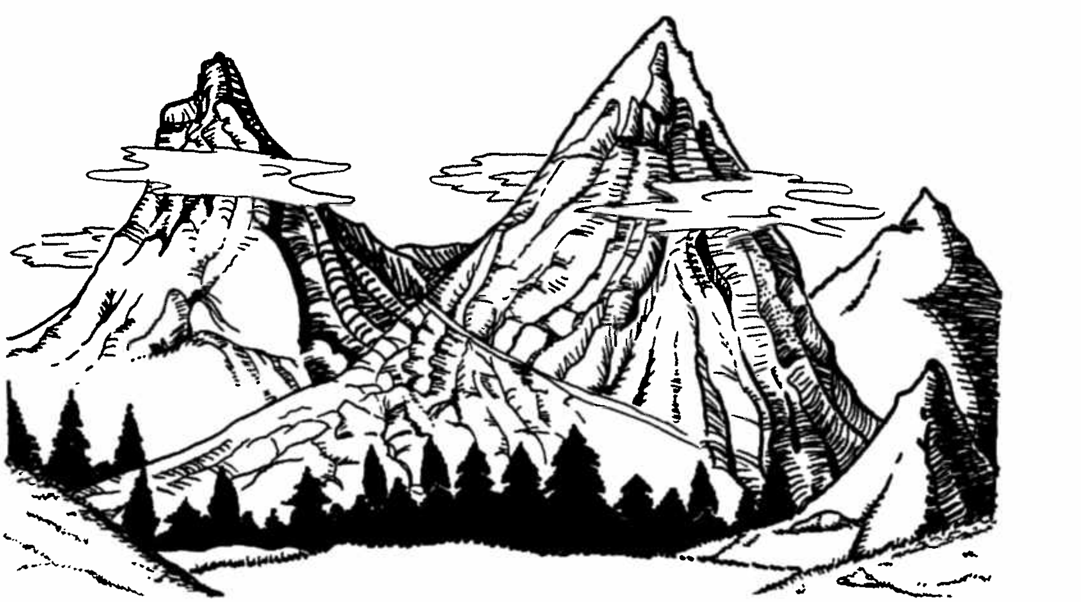
על מנת להתקדם דרומה לכיוון תרבות מקוזור על הדמויות לחצות את "הרי הרפאים" הגבוהים והמסוכנים. על הרי הרפאים כמעט בלתי אפשרי לטפס והטיפוס הוא ארוך ומסוכן. אם הדמויות מבררות כיצד ניתן לחצות את ההרים בקלות מדריכים אותם המקומיים כיצד ניתן להגיע לשביל המוביל למעבר תת-קרקעי החוצה את ההרים. המעבר נקרא: "דרך המוות".

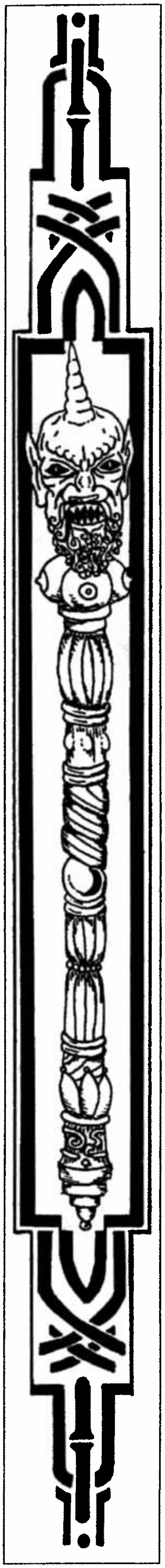
על-מנת להגיע למערת הכניסה לדרך המוות יש לטפס במעלה צלע הר גבוה ומסוכן. ההר הינו ההר הצפוני הקרוב ביותר לעיר קוזור. בכל תור על כל דמות לגלגל 1ק20. אם התוצאה נמוכה ממידת הזריזות של הדמות, הדמות יכולה להמשיך לטפס בבטחה. אם המספר היוצא הוא גבוה ממידת הזריזות של הדמות, הדמות נופלת לגובה של 3-18 מטרים (3ק6) - כמובן, שזה במידה והיא כבר מגיעה לפחות לגובה שיצא!

על כל שלושה מטרים של נפילה מגלגלים 1ק6 והתוצאה היא הנזק הנגרם לדמות. לדוגמא: דמות שזריזותה היא 16 מגלגלת 18 ב1ק20. כעת שה"מ יגלגל 3ק6 לבדוק בכמה מטרים היא נופלת, התוצאה היא 15 (הדמות נפלה 15 מטר), על-כן יש לגלגל 5ק6 וזו תהיה מידת הנזק. הערה: למספרים שאינם מתחלקים בשלוש מעגלים מעלה.

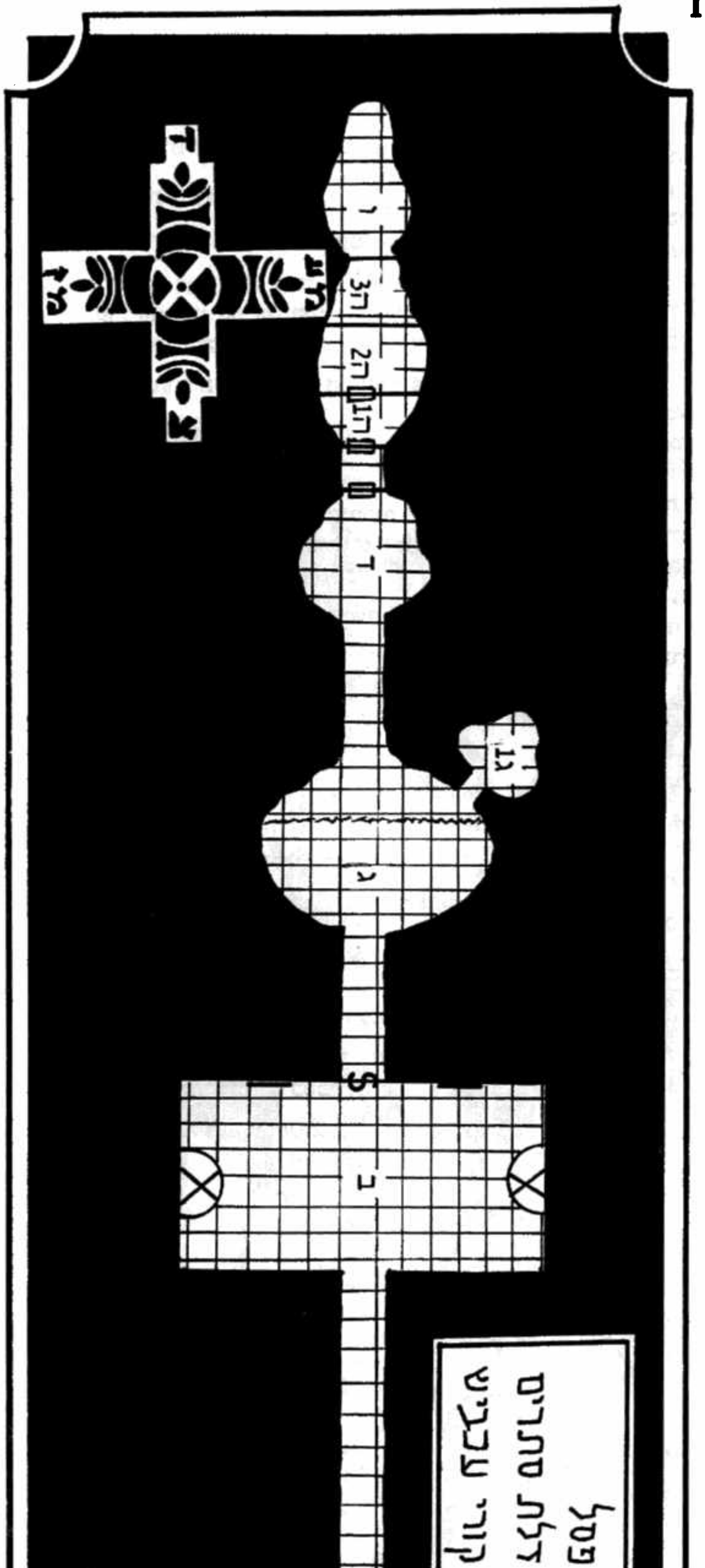
הטיפוס אורך 6 תורים - כשעה.

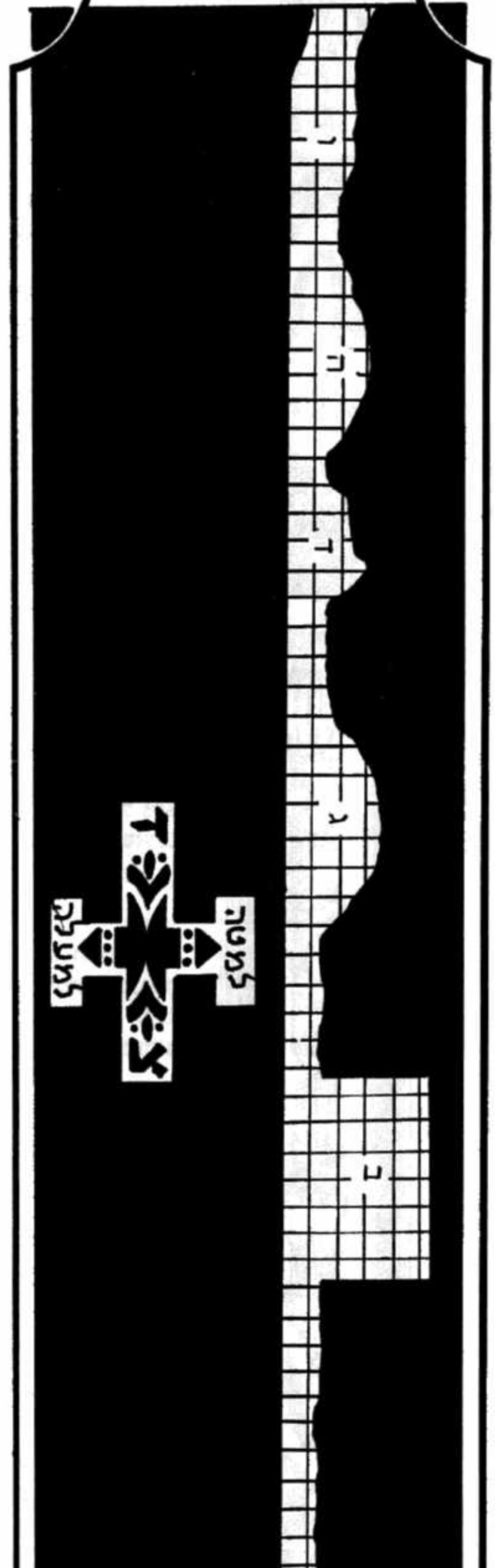
בסופו של דבר תגיע החבורה למערה (א), המהווה את הפתח הצפוני של "דרך המוות". "דרך המוות" נבנתה על-ידי קוסמים ומכשפים רבי-עוצמה אשר הגנו עליה בדרכים שונות. בתוך המעבר לחשים בעוצמה 1, 2, ו-3 אינם עובדים כלל.





מפת שה"מ מס' 1





(7) דרך המוות - מפת שה"מ מס' 1

(עמ' 10)

(א) מערת הכניסה

המערה אינה גדולה במיוחד והיא מאוד חשוכה. בעזרת תאורה (לפיד, פנס, לחש "אור") ניתן לראות את המעבר התת-קרקעי המוביל דרומה. המעבר בקטע שבין (א) ל-(ב) הוא צר ונמוך מאד ועל-מנת לעבור בו יש לזחול - לרבות גמדים וזוטונים.

(ב) חדר הפסלים

כאשר הדמות הראשונה זוחלת לתוך חדר זה נופלת עליה לבנה גדולה, ועל הדמות לבצע גלגול בו20ק1 נמוך מן הזריזות שלה על-מנת להתחמק. אם היא נכשלת היא סופגת נזק של 2-20 נק"פ (10ק2). הדמויות הבאות אשר מודעות לכך יכולות להתחמק, אם הן אומרות שהן עושות כן, מבלי לבצע גלגול הצלה.

בחדר עצמו ישנם שני פסלים גדולים, אשר נראים עשויים שיש. הפסלים הם של לוחמים חזקים ואכזריים המחזיקים ביד אחת מגן ובידם השנייה חרב. על צווארו של כל פסל תלוי מפתח עשוי כסף. על הקיר הדרומי ישנן שתי קופסאות עשויות שיש, אשר בכל אחת מהן חור המנעול המתאים למפתח התלוי על צווארו של הפסל הקרוב. את הדלת בקיר הדרומי של החדר לא ניתן לגלות ע"י שום חיפוש - רגיל או קסום - ובודאי שלא לפותחה, בדרך רגילה או קסומה, אלא על-ידי שמוש במפתחות הכסף.

אם מכניסים את המפתחות לחורי המנעול בקופסאות המתאימות ומסובבים אותם בו-זמנית, באותו רגע בדיוק, הדמויות יישמעו מעין רעש "קליק" - מנעול הדלת נפתח. הרעש יישמע ממקום הדלת וכעת הדמויות יוכלו לגלות אותה ולפתוח אותה בדחיפה. אלא שיש בעיה: כאשר מורידים את המפתח מצווארו של הפסל הוא קם לחיים ותוקף את הדמות שהורידה את המפתח, אלא אם כן שמים על צווארו, בתוך סיבוב אחד (6 שניות), שרשרת עם משקולת הקרובה במשקלה לזה של המפתח, כך שהפסל לא "ירגיש" שלקחו ממנו את החפץ עליו הוא אמור להגן.

נתוני הפסל הם:

דרג"ש: 4-; קב"פ: *14; נק"פ: 100; הת: 2; נזק: 3-18/3-18; תנ: 30 (10) מ'; ניצל: לוחם 14; מר: 12; נטייה: ניטראליות; נק"ן: 2,300.

הפסלים עמידים ללחשים המשפיעים על המוח (כגון הקסמה, פחד וכו'), הם עמידים בפני לחשים המזיקים באמצעות חום וקור, מחלות וכו', רק כלי נשק קסומים מסוגלים להזיק להם.

כל פסל תוקף אך ורק את הדמות שהסירה ממנו את המפתח ומתעלם מכל התקפה אחרת. אם הדמות שתקף נופלת לריצפה הפסל מפסיק לתקוף וחוזר למצבו הקודם, לאחר שהחזיר לצווארו את המפתח, שהשיב לעצמו מהדמות.

במעבר בין (ב) ל-(ג) ניתן ללכת בהליכה זקופה, אולם אך ורק בטור, ולא שתי דמויות אחת לצד השנייה.

(ג) קורי העכביש

את המעבר דרך אזור זה חוסמת רשת קורי עכביש עבים ודביקים. קורי העכביש עמידים לאש רגילה ורק אש קסומה מסוגלת לגרום להם נזק. על-מנת לפעור חור בו תוכל הדמות לעבור יש לגרום לקורים נזק של 60 נק"פ. כל חפץ בעזרתו תנסה אחת הדמויות לגעת בקורים ולקרוע אותם יידבק לקורים והרעד שייגרם בקורים ימשוך את "עכביש האימה" הנמצא במאורתו (ג1).

עכביש האימה

דרג"ש: 2-, קב"פ: *18, נק"פ: 118, הת: 6, נזק: 1-10 + רעל, תנ" 40 (14) מ', ניצל: לוחם 18, מר: 12, נטייה: רשע; נק"ן: 3,150.

יש לגלגל גלגול הצלה נגד רעל עם כל פגיעה של העכביש. כישלון פירושו נזק של 2-20 נקודות נוספות והצלחה פירושה 1-10 נקודות נזק נוספות.

(ג1) - במאורת העכביש מספר חפצים חסרי-ערך כגון חרבות ומגינים ישנים וחפצים אחרים, וגם:

חרב ממזרית 3+

שריון לוחות 2+

מטה ביטול לחשים

* הכל שאריות מקורבנות קודמים של העכביש האכזרי.

(ד) הרמזור המכושף

על-מנת להתקדם מחדר זה הלאה ל-(ה) יש לעבור דלת כפולה עצומה עשויה פלדה שאין כל דרך קסומה או רגילה לפותחה מלבד הדרך הבאה:

על הדלת ישנם חמישה כפתורים, בצבעים הבאים:

צהוב, כחול, אדום, לבן, שחור.

וישנה גם כתובת, רשומה על קלף גדול הזרוק על ריצפת החדר, האומרת כך (ראה ציור בעמ' 12):

אדום - מעבר

לבן - כלום

שחור - חיים

כחול - חפצים

צהוב - בגדים

ירוק - מחסום

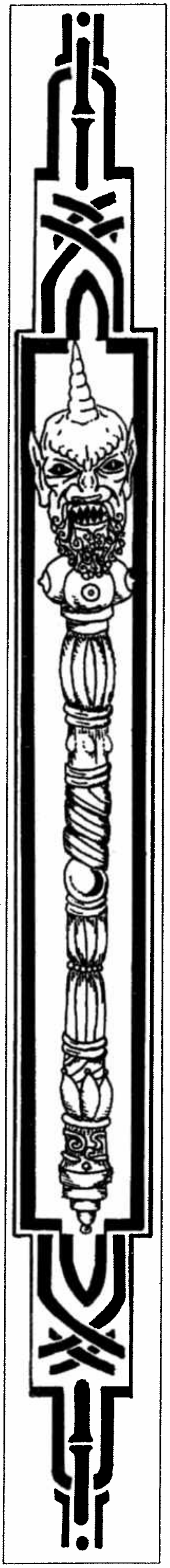
הכוונה בכתובת היא: "אין מעבר", "אין כלום", "אין חיים", "אין חפצים", "אין בגדים", "אין מחסום".

לחיצות על הכפתורים תגרומנה לתופעות הבאות:

אדום - לחיצה על הכפתור האדום תגרום לכך שמחסום עשוי פלדה יירד גם בפתח המוביל מ-(ד) ל-(ג), כך שהחבורה תהיה, כרגע, כלואה בחדר (ד).

לבן - לא יקרה דבר.

שחור - לחיצה על הכפתור הזה תגרום לכך שייכנס לחדר גז רעיל. הגז יתחיל להשפיע בתוך 2 סיבובים, ויגרום לכל אחד בחבורה לנזק של 3-30 (10ק3) נק"פ, ולמחצית הנזק עם גלגול הצלה מוצלח נגד רעל. זרימת הגז וגרימת הנזק ייפסקו רק לאחר 10



אדום-מעבר

לבן -כלום

שחור-חיים

כחול-חפצים

צהוב-בגדים

ירוק-מחסום



סיבובים) על כן כדאי לדמויות למצוא את הדרך החוצה כמה שיותר מהר. אם הדלת לכיוון (ג) עדיין לא נסגרה הדמויות יכולות לברוח ל-(ג) עד גמר השפעת הגז.

כחול - לחיצה על כפתור זה תיגרום להיעלמות כל חפצי החבורה; כולל חפצים קסומים - אך לא לשריון (גם לא שריון רגיל) ולא לבגדים.

שה"מ: החפצים הועברו לאזור (ו).

צהוב - לחיצה על כפתור זה תיגרום להיעלמות כל הבגדים והשריונות של החבורה, לרבות שריונות קסומים, המועברים ל-(ו).

ירוק - אין כפתור ירוק; הכוונה כאן היא על לחיצה בו-זמנית על כחול וצהוב - הצבעים המרכיבים את הצבע ירוק. לחיצה על הכפתורים הכחול והצהוב יחד תיגרום לפתיחת הדלתות לאזור (ה) (וגם הדלתות לאזור (ג) - אם הן נסגרו).

(ה) חדרי המכשול

לאחר שנפתחות דלתות הפלדה החבורה רואה דלת נוספת לכיוון אזור (ה). הדלת היא רגילה וניתן לפותחה בקלות.

(ה1) כאשר כל החבורה תהיה בתוך חדר זה הדלת תיסגר והטמפרטורה תתחיל לרדת במהירות גבוהה. הדלת מאזור זה צפונה היא בלתי ניתנת לפתיחה כך שהדמויות אינן יכולות לחזור על עקביהן אלא עליהן לעבור לאזור הבא.

שה"מ: אם נלחץ הכפתור הצהוב ו/או הכפתור הכחול בחדר "הרמזור המכושף" (ד), עליך לזכור כי הדמויות יהיו ללא חפציהן ו/או ללא בגדיהן בשלב זה.

(ה2) כאשר כל החבורה תיכנס לחדר זה תיסגר הדלת לאזור (ה1) אלא אם כן מישהו מחזיק אותה או יתקע משהו שיבלום את סגירתה. בחדר הזה הטמפרטורה עולה במהירות, אולם כאן זה יהיה עד כדי גרימת

נזק לדמויות. בתוך סיבוב אחד, לכל דמות ייגרם נזק של 6-1 נק"פ, שני סיבובים 12-2 נק"פ, שלושה סיבובים 18-3 נק"פ וכך הלאה. אם הדלת בין ה1 ל-ה2 פתוחה, הקור והחום יתאזנו ולא ייגרם נזק.

את הדלת לאזור (ה1) ניתן לפתוח אך ורק ע"י לחשים הגורמים, על ידי קור, לנזק של 25 נקודות.

(ה3) בחדר זה ישנם **7 כלבי-רפאים** (חוברת לשה"מ המומחה עמ' 34) אשר תוקפים את החבורה ברגע שהיא נכנסת.

שה"מ: זכור, כי ייתכן והחבורה היא ללא השריונות ו/או החפצים בכלל. הדרך היחידה שלה היא להילחם באמצעות לחשים או לברוח ל-(ו).

7 כלבי רפאים

דרג"ש: 2-; קב"פ: 5**; נק"פ: 2 x 40, 5 x 25; תנ: 50 (16) מ', הת: 1, נזק: 12-2 + מיוחד; ניצל: לוחם 5; מר: 12; נטייה: רשע; נק"ן: 425 כל אחד.

קרא היטב אודות כלבי רפאים בהוברת לשה"מ המומחה עמ' 34, משום שיש להם הרבה כוחות והגנות מיוחדים.

אם הדמויות בורחות לאזור (ו) כלבי הרפאים יירדפו אחריהן.

(ו) היציאה מן המעבר

באזור זה יימצאו כל החפצים שנעלמו לחבורה באזור (ד). אם כלבי-הרפאים יירדפו אחרי החבורה לאזור זה הדמויות יכולות להרים את חפציהן (אורך סיבוב אחד) ולהשתמש בהם לעזרתן. דמויות אשר נגרמה להן "התפוגגות" כתוצאה מן ההתקפה של כלבי הרפאים לא תוכלנה להרים ולהשתמש בחפציהן. ניתן לצאת מן המעבר כלפי מעלה באמצעות חבלים ולחשים, גם הטיפוס אינו קשה.

כעת החבורה עברה את הרי האופל והיא יכולה להמשיך בדרכה לעיר "תרבות". הדרך בין הרי האופל לתרבות היא הסרת מאורעות ושקטה.

(8) העיר תרבות

בעיר זו נערכים עשרות מופעים מדי יום ושעה. מופעי מוזיקה, שירה, בדיחות, הצגות, באלטים, אופרות, קירקסים וכו' וכו'.

שום דבר מיוחד לא קורה כאן לדמויות, אולם שה"מ יכול להשתעשע במצבים שונים כאוות נפשו.

לאחר שהדמויות ישתעשעו ב"תרבות" עליהן להמשיך בדרכן לעיר האודם הנמצאת בהרי האודם.

הדרך מתרבות ל"עיר האודם" - אורכת יום רכיבה.

(9) עיר האודם והרי האודם

עיר האודם היא עיר הממוקמת בהרי האודם. היא מוקפת חומה הבנויה מן האבן האדומה, ממנה עשויים ההרים.

כל בתי העיר גם הם בנויים מחומר זה. העיר היא קטנה יחסית, ושליטה הוא מלך זקן. המלך הוא האיש אשר הקים עיר זו, בהתאם לחזון שהיה לו בצעירותו, להחיות את הרי-האודם, שהיו בעבר ריקים מאדם לחלוטין. המלך היה איש עשיר מאד, אשר מוצאו מן העיר "זהב" השוכנת דרומית להרי-האודם. הוא שילם להרפתקנים ולבעלי מלאכה שונים על-מנת שיבואו להתגור בעיר שהקים. על-כן ניתן למצוא בעיר בעלי-מלאכה והרפתקנים רבים ומסוגים שונים. הרי האודם עשויים מאבן וחול בצבע אדום-סגול ועל-כן שמם.

לפני כניסת החבורה לעיר האודם ייתקפו אותה מן האויר שני דרקונים אדומים גדולים.

ראה הסבר אודות דרקונים אדומים גדולים בחוברת לשה"מ המומחה עמ' 32.

שני דרקונים אדומים גדולים

דרג"ש: 3-, קב"פ: 15***; נק"פ: 96, 102; תנ: 40 (13) מ', בתעופה: 100 (33) מ'; הת: עד 6; חרוט נשיפה: 10x45 מ', נזק: ראה הסבר בחוברת; ניצל: לוחם 30; מר: 10; נטייה: רשע.

אחד הדרקונים מסוגל להשתמש בלחשים. פרט לכך, לא קורה לדמויות דבר מיוחד בעיר והן יכולות להמשיך בדרכן - לאחר הצטיידות - ל"יער החשמל", שם תוכלנה להגיע למקור נהר הברון ולהפליג בו עד ארץ הירח.

המסע מעיר האודם ליער החשמל - אורך שלושה ימי רכיבה.

(10) יער החשמל

ביער זה העצים הם מכושפים וגזעיהם, ענפיהם ועליהם הם בצבע כסף. כל כמה רגעים חולפים ברקי חשמל בין צמרות העצים השונים ובתוכן.

הדמויות חייבות לעבור דרך יער החשמל על-מנת להגיע למקום בו הן תוכלנה לשכור סירה ולהפליג לארץ הירח במהירות ובבטחה ב"נהר הברון".

היער הוא מאד קטן והמסע דרכו ייארך כשלוש שעות (18 תורים) בלבד. בכל תור שה"מ חייב לגלגל 1ק20 למציאת התוצאה:

4-1 - ברק חשמל פגע קרוב לאחת מן הדמויות.

9-5 - ברק חשמל פוגע קלות באחת הדמויות (נזק של 10-1).

14-10 - ברק חשמל פוגע ישירות באחת הדמויות (נזק של 20-2).

20-15 - נוצר פיצוץ חשמלי ועל כל דמות בחבורה לגלגל ב-1ק20 פחות ממידת הזריזות שלה ולא ייגרם לה נזק של 20-2 נקודות.

על מנת למנוע את ההתחשמלויות הללו הדמויות יכולות להתעטף בחתיכות עץ (קליפות עץ) או בבדים עבים וכו'. יעילות ההתגוננות תהיה עפ"י שיקול שה"מ.

(11) נהר הברון

(שלושה ימים ושני לילות הפלגה)

בנקודת ראשית נהר הברון ישנן כמה בקתאות בהן גרים אנשים פשוטים המנהלים שיט ספינות משא לאורך נהר הברון, להובלת מטענים ונוסעים.

המחיר לדמות למסע בספינה הוא 500 פ"ז עד לארץ הירח ולסוס 700 פ"ז.

המסע בנהר (בספינה) אורך 3 ימים ושני לילות.

הספינה היא ספינת-נהר והנוסעים היחידים בה הן הדמויות.

פרט להן ישנו קברניט הספינה ושלושה אנשי צוות שהם כולם לוחמים בדרגה ראשונה.

המסע עובר בשקט עד ללילה השני. בשעה שהחבורה ישנה תוקף אותם **"צב דרקון"** (ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 36).

קברניט ספינת-הנהר - קפטן רורק.

לוחם: 12, נטייה: צדיק, נק"פ: 54

כוח: 18

תבונה: 9

חכמה: 12

זריזות: 14

כושר: 16

כריזמה: 10

דרג"ש: 1 (זריזות, שריון לוחות, מגן)

כלי-נשק: חרב רגילה 3+

צב דרקון

דרג"ש: 2-; קב"פ: 30; תנ: 10 (3) מ'; שחייה: 30 (10) מ'; הת: 2 טפרים / 1 נשיכה; נזק: 1-8 טפר / 10-60 נשיכה; ניצל: לוחם 15; מר: 10; נטייה: רשע; נק"ן 4,500.

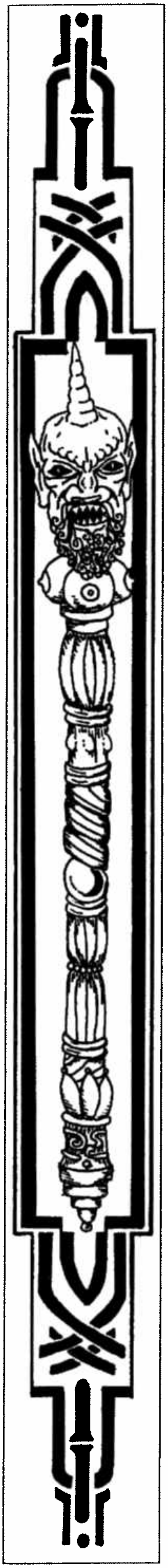
על הקרב להתנהל בהתאם לכל חוקי הלחימה בים, ראה בחוברת למתקדם עמ' 40 - **הרפתקות ימיות.**

בסוף המסע לאורך הנהר תגיע החבורה **ל"ארץ הירח"**. כעת על הדמויות למצוא את השרביט ולהשיבו לטיסמניה.

תם ולא נשלם החלק הראשון.



חלק II - ארץ הירח



ארץ הירח היא ארצן של נשות-הירח, כמובן. הארץ עצמה היא גדולה למדי וכוללת בתוכה את "פסגות הירח" ומישורי דשא עצומים. יש בה ארבעה ישובים גדולים בלבד, והם:

עיר הלבנה - שהיא עיר הבירה של נשות-הירח, ואליה מועדות פניהן של דמויות השחקנים.

העיר "ירח" - ממוקמת בצפון הארץ ובה שוכן מקדשה הראשי של אלת נשות-הירח, ווארה.

ווארוויל - עיר קטנה הממוקמת צפונית ל"הרי הרוחות המזרחיים". זוהי העיר בה נערכים כל האימונים של לוחמות צבא נשות-הירח.

מוניה - עיר מסחר הנמצאת על שפת "הים הפנימי".

הדמויות יהיו אך ורק ב"עיר הלבנה", במסגרת הרפתקה זו. תאור מישורי הדשא, בהם ייארך רוב רובו של מסען של דמויות השחקנים בארץ הירח, הוא פשוט: מישורים עצומים מכוסים בדשא גבה-קומה ובהם בעלי חיים רבים, כגון - פילים, זברות, סוסי פרא, איילים, להקות ציפורים, וכך הלאה.

הארץ היא קרה יחסית לצפון ממנו באות הדמויות.

(1) המסע משפת "הים הפנימי" לעיר הלבנה

שה"מ: ראה נספח (א) (עמ' 20) לגבי מפלצות משוטטות בהן עשויה החבורה להיתקל במהלך מסעה בארץ הירח.

המסע משפת האגם הגדול לעיר הלבנה אורך 5 ימים.

בכל יום יש לחבורה סיכוי של 1 ל-3 (1 או 2 ב-1ק6) להיתקל ב"נשות ירח" אשר ייתקפו אותה מייד.

קבוצה טיפוסית של נשות ירח כוללת: 5 לוחמות ומנהיגה אחת, וסיכוי של 50% שתהיה גם כוהנת.

כל נשות הירח לבושות באותם בגדים - עשויים עור שחור.

אשת ירח לוחמת

דרג"ש: 0 (*שריון עור +3*, זריזות)

דרגה: 10, נק"פ: 60-80

נשק: חרב דו-ידנית של +2 או +3

מנהיגה

דרג"ש: -2 (*שריון קשקשים +3*, זריזות)

דרגה: 16, נק"פ: 80-100

נשק: *חרב דו-ידנית של +2* או +3 ונזק כפול למטילי לחשים

כוהנת

דרג"ש: 2 (שריון קשקשים, זריזות)

דרגה: 15, נק"פ: 50-70

נשק: *פטיש +3*

שה"מ: לנשות הירח עונשין של -2 לגלגולי הצלה נגד לחשים, והנזק הנגרם להן כתוצאה מלחשים וחפצי-קסם הוא כפול!

א. היום הראשון

ביום הראשון למסע בארץ-הירח, פוגשות דמויות השחקנים בשתי נשים ובגבר, שאינם מתושבי ארץ-הירח, אלא הרפתקנים מפמניניה.

הם נראים כולם מותשים ואחרי קרבות רבים. ההרפתקנים הללו מספרים לחבורה כי הם הותקפו על-ידי נשות-הירח, אולם רק משום שהיו איתם גברים. את הנשים השאירו נשות-הירח, וכן את הגבר שאיתן, משום שהיה מחוסר עין אחת ויד אחת.

הדמויות הללו מספרות לחבורה כי נשות-הירח פגיעות במיוחד ללחשים ולחפצי קסם.

ב. היום השני

הארץ כולה מכוסה בדשא גבוה וביום השני, בשעות הדמדומים החבורה נקלעת לתוך "דשא-תופס" (ראה בחוברת לשה"מ המומחה, עמ' 33). גודל השטח של הדשא התופס אליו נקלעת החבורה הוא 32 מטר מרובע.

דשא תופס

דרג"ש: 9; קב"פ: 1 ל-1.6 מ' רבוע; תנ: 0; התקפות: 1; נזק: מיוחד (ראה בחוברת הכללים), ניצל: כמו איש רגיל; מר: 12; נטייה: ניטראלי; נק"ן: 3,150.

דמות אשר נתפסת ע"י הדשא אינה יכולה להטיל לחשים, משום שידיה ופיה כבולים.

בשעה שהחבורה נאבקת בדשא התופס תוקפים אותה שמונה עקרב-איש, עם 10 קב"פ כל אחד, אשר אינם מושפעים ע"י הדשא-התופס.

עקרב-איש (שמונה) - חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 35

דרג"ש: 1; קב"פ: 10****; נק"פ: 55, 60, 62, 64, 66, 68, 69, 75; תנ: 80 (26) מ'; הת: 1 נשק / 1 זנב; נזק: 3-18 / 1-10 + רעל; ניצל: לוחם 10; מר: 10; נטייה: רשע; נק"ן: 3,700 כל אחד.

שה"מ: חשוב לקרוא אודות מפלצות אלו בחוברת לשה"מ המומחה, עמ' 35.

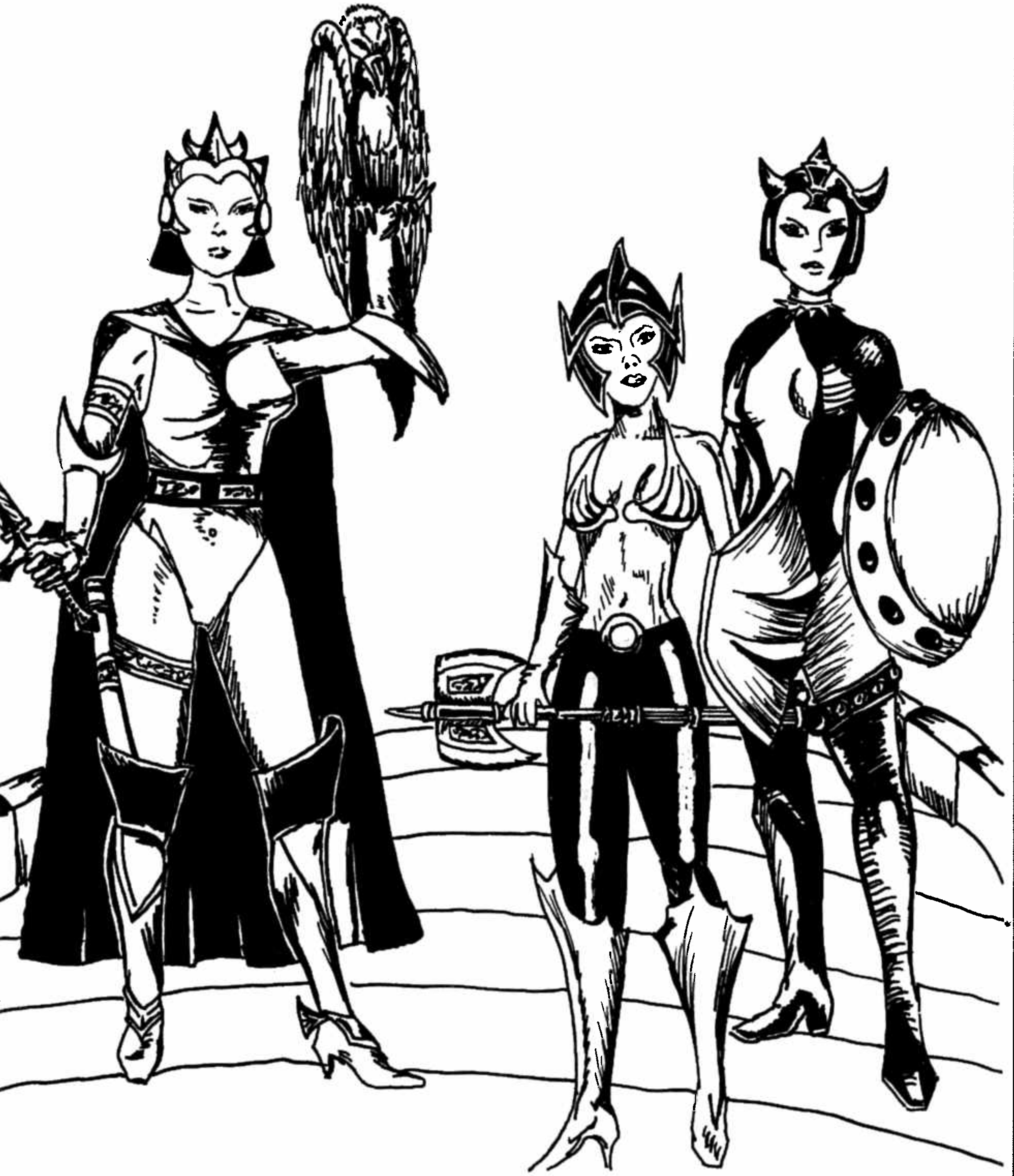
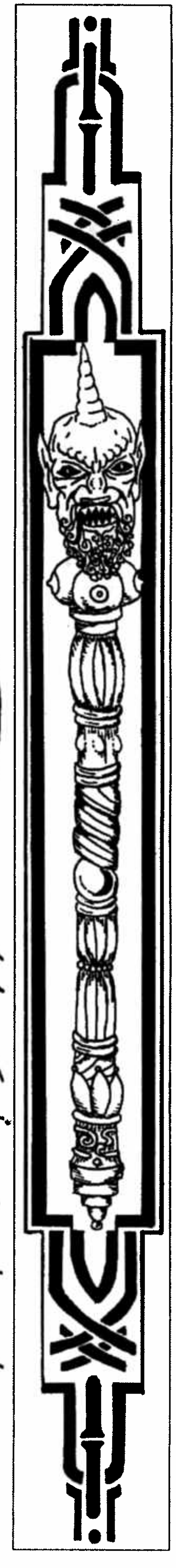
ג. היום השלישי

במהלך יום המסע השלישי לא קורה דבר, אבל בלילה...

במקום בו החבורה חנתה ללילה נמצא אודיק אשר השתלט על טריאנט החי במקום.

שה"מ: ראה "אודיק" תחת "דיבוק" בחוברת לשה"מ המומחה, עמ' 30.

חשוב מאד שתקרא הכל אודות המפלצת המיוחדת הזו.

האודיק תוקף את החבורה בלילה, בשעה שהדמויות ישנות.

אודיק

דרג"ש: 4-; קב"פ: 16****; נק"פ: 89; תנ: 0 (קרא בחוברת); הת: 1 (קרא בחוברת); נזק: 1-12 + רעל (קרא בחוברת); ניצל: לוחם 16; מר: 12; נטייה: רשע; נק"ן: 5,150.

שה"מ: זכור כי האודיק השתלט על טריאנט ומסוגל להשתמש גם בהתקפות כשל טריאנט. (ראה "טריאנט" בחוברת הכללים למתקדם, עמ' 50).

ד. היום הרביעי

ביום הרביעי לא קורה דבר מיוחד, פרט לכך שיורד גשם שוטף הנמשך אל תוך הלילה. בעלות השחר הוא נפסק.

ה. היום החמישי

ביום החמישי מותקפת החבורה ע"י דרולם - ראה בחוברת לשה"מ המומחה עמ' 31.

דרולם

דרג"ש: 3-; קב"פ: 20*****; נק"פ: 102, תנ: 40 (13) מ'; תעופה: 80 (26) מ'; הת: 2 טפרים / 1 נשיכה; נזק: 2-12 / 2-12 / 10-30; ניצל: לוחם 10; מר: 12; נטייה: ניטראלי; נק"ן: 7,750.

שה"מ: קרא היטב אודות המפלצת הזו בחוברת.

בערב היום החמישי החבורה כבר מבחינה באורות עיר הלבנה.

2) עיר הלבנה

עיר הלבנה היא עיר הבירה של נשות-הירח, ובה שוכנת מלכתן. העיר היא בגודל בינוני (יש בה כ-20,000 תושבים) והיא מוקפת חומה ומוגנת ע"י סיורי שומרות רבים. על החומות גם-כן מצויות שומרות, במגדלי שמירה המצויים מרחק של 100 מ' זה מזה. לא ניתן להיכנס לעיר, אלא אם כן נעזרים בלחשים על-מנת לעבור את החומה ולהטעות את השומרות, או בשימוש בשערי הכניסה לעיר. השומרות כולן בדרגה 10, ולכל חמש מפקדת בדרגה 16.

שה"מ: על דמויות השחקנים להסיק ממה שסיפרו להן הנשים והגבר, שפגשו ביום הראשון למסע, כי הכניסה לעיר הלבנה תותר אך ורק לנשים ולגברים בעלי מומים. ניתן לעשות זאת ע"י התחפשות או בשימוש בלחשים שונים, הגורמים להתחזות והטעייה.

גם המתחזים יידרשו לשלם מס-כניסה של 500 פ"ז, כל אחד.

בעיר הלבנה הנשים הן אלו המחזיקות בכל התפקידים החשובים.

הדמויות יבחינו כי כל הגברים בעיר הם נכים ובעלי מום: צולעים, איטרים, גידמים, עיוורים, שתומי-עין וכך הלאה.

הארמון והמלכה

ארמונה של המלכה, מוניה, נמצא במרכז העיר. הארמון שמור בקפדנות ואין מתירים אליו כניסה, בעד שום סיבה.

ישנה אכסניה, הנקראת "צל-הירח", הנמצאת בקירבת מקום לארמון, שם יכולות הדמויות להשתכן. אם דמויות השחקנים עוקבות אחר הפעילות בארמון בלילה, הן יבחינו במלכה שיוצאת מן הארמון ונכנסת לדלת החבויה מאחורי שיח ומובילה מטה אל מרתף הארמון.

ברגע שהדמויות מבחינות במלכה נכנסת מבעד לדלת זו, הן יכולות לאתר אותה בקלות ולהיכנס דרכה גם-כן. הדלת מובילה למבוך תת-קרקעי.

המבוך התת-קרקעי - מפת שה"מ מס' 2 (עמ' 18)

(א) הכניסה למבוך התת קרקעי

כשהדמויות נכנסות בדלת הסתרים למבוך הן אינן מבחינות עוד במלכה. המלכה נכנסה דרך דלת סודית ישירות לאולם האוצרות שלה. כמו כן בנקודה זו על הקיר ישנה הכתובת הבאה:

(לכיוון ב) אולם האוצרות <------> המקדש (לכיוון ג)

כתובת זו נועדה להטעות, כמובן.

* לדמויות אין סיכוי קלוש למצוא את הדלת הסודית הנמצאת בנקודה זו.

(ב) אולם האוצרות המדומה

חדר זה נועד להטעות פורצים ולמלכד אותם. דלת הכניסה אליו נעולה, אולם ניתן לפותחה בכוח פיזי או בעזרת לחשים. 2 סיבובים (12 שניות) לאחר פריצת הדלת (בערך הזמן שייקח לכל הדמויות להיכנס לחדר) יהיה פיצוץ גדול בחדר.

הפיצוץ גורם לנזק של 12-72 (6ק12) נקודות, עם אפשרות לגלגול הצלה נגד לחשים למחצית הנזק. הפיצוץ הוא של כדור-אש מושהה. לאחר הפיצוץ הדמויות יוכלו להבחין בערימות זהב, כסף, פלטינה, תכשיטים, אבני-חן, כלי-נשק ושריונות משובצים ביהלומים, כתרים, צמידים, שרשראות, שרביטים וכו' - הכל אשלייה. כמו כן יהיו שם שרביטים, חרבות, שריונות וכו' שהם אמיתיים וזוהרים כאילו הם קסומים - למעשה, אלו חפצים רגילים שכושפו כך שייראו קסומים. ישנו גם שרביט אחד, אשר זהה במראהו לשרביטה של הקיסרית, שרביט הפוריות. ככל שאר החפצים גם זהו שרביט רגיל לחלוטין, אשר כושף כך שייזהר.

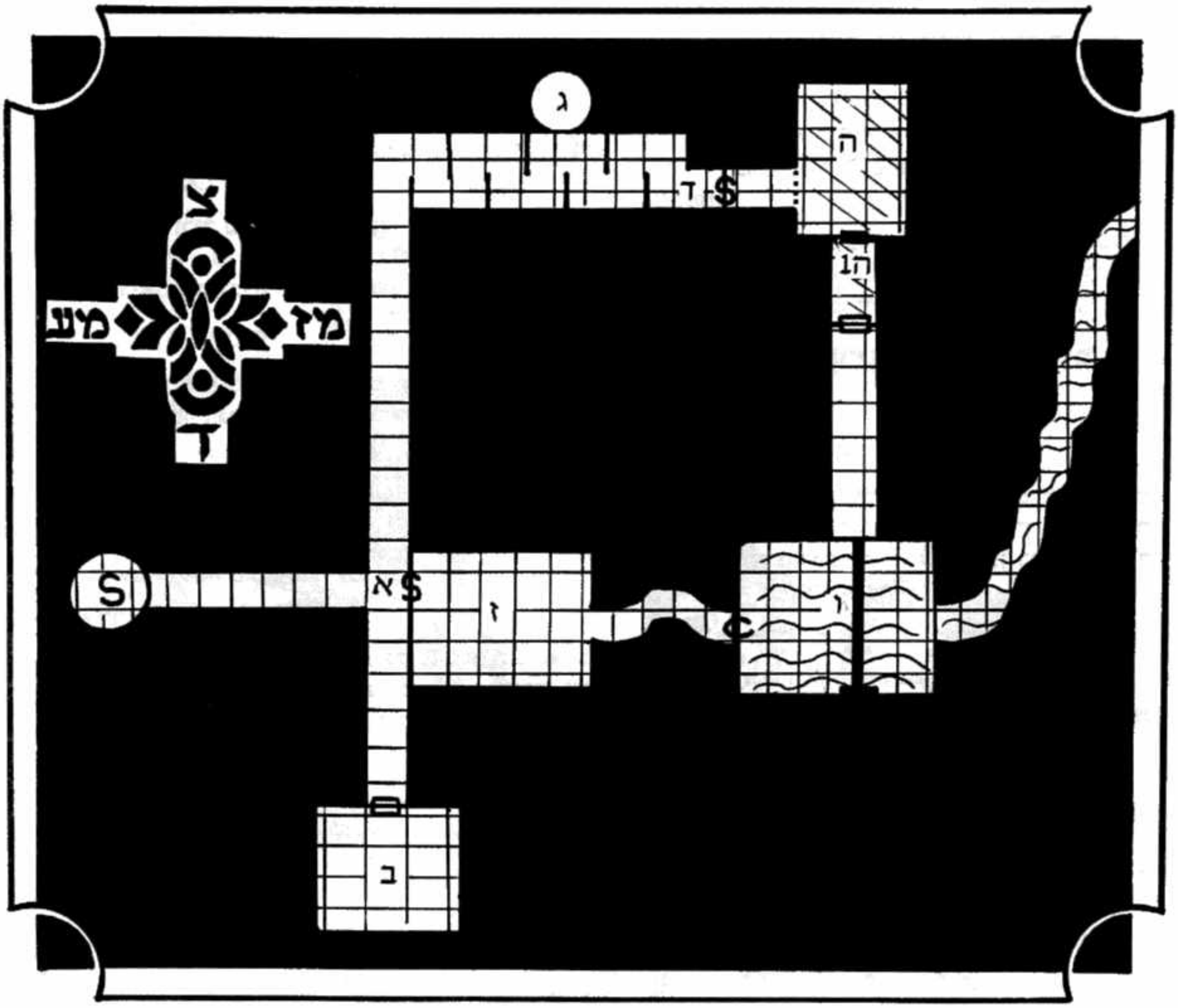
(ג) באזור זה אין דבר מעניין פרט לצורתו והוא נועד לגרום לכך שהחבורה תהיה שאננה כשתגיע לנקודה (ד). בכל האזור נשמעת שירה קולנית, כמעט מחרישת אוזניים. מקור השירה הוא קסום והדמויות לא יוכלו לגלותו.

(ד) כאן תוקף את החבורה (לא בהפתעה) **טרול גרג'נטואה** - ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 29. הוא עושה רעש והחבורה עשויה להתכונן אליו.

טרול גרג'נטואה

דרג"ש: 4 קב"פ: 51**; נק"פ: 280; תנ: 80 (26) מ'; הת: 3; נזק: 4-24/4-24/4-40; ניצל: לוחם 36; מר: 11;

מפת שה"מ מס' 2



נטייה: רשע; נק"ן: 10,000.

לטרול יש עונשין של -4 בגלגולי הפגיעה נגד הדמויות בחבורה.

לטרול העצום יש את האוצר הבא:

15,000 פ"ז

2 שיקויי הגנה

שיקוי אומץ רוח

2 שיקויי סופר-ריפוי

מגילת הגנה מפני קסם

ישנה דלת סודית קלה למציאה המובילה ל-(ה).

(ה) לאחר שהדמויות עוברות בדלת הסתרים הן מגיעות לקיר קרח. למעשה, כל החדר הוא קוביית קרח ענקית, שעל מנת להפשיר אותה יש להשתמש באש קסומה. כדי לעבור לדלת בקיר הדרומי של החדר מהיכן שנמצאות הדמויות עליהן לגרום לנזק של 100 נקודות לקרח, ובכך ייפתח מעבר לדמויות בזחילה.

כאשר הדמויות ייפתחו את הדלת, הן יראו לפניהן עוד קרח, אלא שכאן (באזור ה1) שכבת הקרח דקה - רק ליד הדלת, ומאחוריה ישנו גז אשר יתפוצץ ברגע שהאש של הדמויות תיגע בו: שכבת הקרח תימס אחרי שריפה של 10 נקודות בלבד ופיצוץ הגז גורם לנזק של 6-72 נקודות (6ק12), עם אפשרות לגלגול הצלה נגד לחשים למחצית הנזק.

(ו) לאחר הליכה במסדרון החבורה מגיעה להדר עצמו, אשר התמלא במים כך שנוצרה בריכה המגיעה עד לגובה ריצפת המסדרון. בצידו השני של החדר (הצד הדרומי) תבחין החבורה בדלת, ישנו גישרון צר המוביל אליה ועובר מעל הבריכה.

במים נמצאים עשרים כרישים לבנים ענקיים - ראה חוברת לשה"מ המומחה, עמ' 34, אשר ייתקפו כל מי שייכנס למים.

הדלת היא מלכודת וכאשר היא נפתחת היא גורמת ליציאה של שלושה ברקים אשר ייפגעו בשלוש דמויות שונות וייגרמו לנזק של 10-60 נקודות (6ק10) כל אחד, אם אפשרות לגלגול הצלה נגד לחשים למחצית הנזק.

הדלת גם גורמת להתמוטטותו של הגשר ולנפילת כל העומדים עליו לתוך המים!

אם אחת הדמויות תאזין לדלת היא תשמע כי אין שום רעש מאחורי הדלת ונקישה עליה תעשה רעש מוזר, עמום יותר מאשר דפיקה על דלת שמאחוריה יש אויר.

הערה: מובן שהדלת אינה נעולה.

20 כרישים לבנים ענקיים

דרג"ש: 4, קב"פ: 8, נק"פ: 20x5, 30x5, 50x5, 60x5, תנ: 60 (20) מ', הת: 1 נשיכה, נזק: 2-20, ניצל: לוחם 4, מר: 7, נטייה: ניטראלי, נק"ן: 650 כל אחד.

דלת היציאה האמיתית מחדר זה נמצאת מתחת לפני המים בקיר המערבי. אם הדמויות ייפלו למים ויחלו להילחם בכרישים יש לכל דמות סיכוי של 1 ל-3 (1 או 2 ב-1ק6) לגלות את הדלת בכל סיבוב. הדלת קלה לפתיחה. פתיחת הדלת אינה גורמת לזרימת המים לתוך חדר 7 - זאת ע"י כוחות קסומים.

(ז) חדר האוצרות

כאשר החבורה נכנסת לחדר זה דרך הדלת מחדר (ו) הם רואים את המלכה, מוניה, בתוכו - מתעסקת בו עם אוצרותיה הרבים השמורים כאן.

רצפת החדר כולה מכוסה בערימות של פ"ז (8,000), פ"פ (200), פ"א (5,000), פ"נ (10,000), ופ"כ (5,000) וכן בתכשיטים, אבני-חן, כלי-נשק ושריונות משובצים ומקושטים.

יש בחדר גם חפצים קסומים שונים הכוללים:

שיקוי - רע"ה

שיקוי כה

שיקוי חופש

שיקוי נוגדן

שיקוי שליטה בדרקונים

מגילת - אמת

מגילת הארה

מגילת תקשורת

מגילה עם 2 לחשי קוסם מעוצמה שישית

קנה שלטון

בדיד לגילוי מתכות

טבעת אכילת לחשים

טבעת מהירות

פעמון זמן

שטיח מעופף

כלי-נשק: רשת הוזרת +3

חרב ממזרית +3 הגורמת נזק כפול לענקים

שריונות: שריון לוחות +2

שריון עור +3

מגן +3

וכמובן, שרביטה של הקיסרית אלבירה - שרביט הפוריות.

בעזרת *השטיח המעופף* יוכלו כל הדמויות לשוב בבטחה, ועם שרביט הפוריות, לטיסמניה, ובכך להשלים את המשימה בזמן.

הדמויות יכולות לשאת עימן על השטיח משקל של 5,000 מט. אולם טרם יכולות הדמויות לקחת אוצר כלשהו, תוקפת אותן המלכה.

על הדמויות להשתיקה בתוך 4 סיבובים, כי אם לא - יישמעו זעקותיה לעזרה ויגיעו 10-12 לוחמות נוספות (בדרגה 10) מן הסיבוב החמישי בקרב, וייתווספו אליהן שתיים בכל סיבוב.

נתוני המלכה

המלכה היא לוחמת בדרגה 25

נק"פ: 131, נטייה: רשע, דרג"ש: -2

כוח: 18

תבונה: 15

זריזות: 18

כושר: 18

כריזמה:

שריון: *עור +3, מגן +2*

נשק: *חרב +5*

החזרת השרביט לקיסרית וסיום ההרפתקה

כאשר הדמויות חוזרות לטיסמניה, מובן שעליהן לעשות זאת בחשאיות, כשם שעזבו. הן ייתקבלו על-ידי הקיסרית בשמחה רבה וזו תעניק להן את שהבטיחה:

* 12,000 פ"ז לכל דמות וחפץ קסום כלשהו - עפ"י בחירת הדמות.

הקיסרית גם תעניק לכל אחד מן הדמויות תואר מיוחד הנקרא: "איש כבוד". מעתה והלאה כאשר פונים אל הדמות בשטח הקיסרות הטיסמנית (וגם מחוצה לה, במקומות המתאימים) יפנו אליה במילים "כבודו", "האיש המכובד", "מכובדי" וכך הלאה.

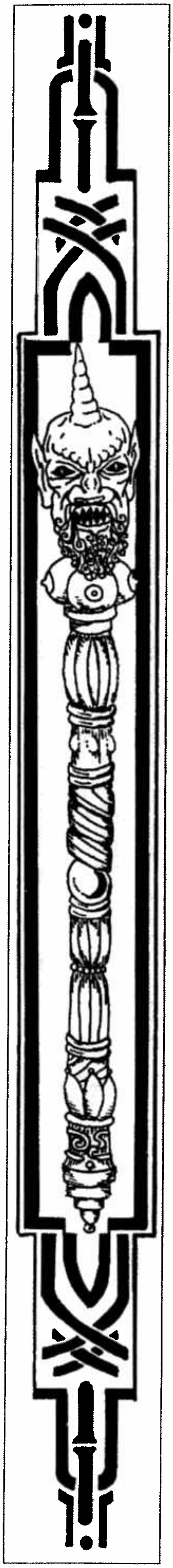
- סוף -

נספחים:

א - טבלת מפלצות משוטטות בארץ הירח

ב - מפלצות חדשות.

ג - הדמויות המקוריות.



נספח א: מפלצות משוטטות בארץ הירח

יום - על שה"מ לגלגל 6ק1 בכל בוקר, צהריים וערב בהם נמצאת החבורה בארץ-הירח. תוצאה של 1, פירושה שהחבורה נתקלה במפלצת אשר תקבע עפ"י הטבלה הבאה (גלגל 6ק1):

1 - פרפרית (ראה הסבר בנספח ב' "מפלצות חדשות")

2 - קוסם דרגה 12 עם גולם זכוכית וולקנית (שה"מ מומחה, עמ' 29)

3 - בוהה (שה"מ מומחה, עמ' 28)

4 - דרקון ירוק גדול (שה"מ מומחה, עמ' 32)

5 - שמונה הולדות ענקיות (שה"מ מומחה, עמ' 33)

6 - שני מלפרה (שה"מ מומחה, עמ' 35)

לילה - פעם בלילה, בו נמצאת החבורה במסעה בארץ הירח יגלגל שליט המבוך 6ק1 ותוצאה של 1 פירושה כי החבורה מותקפת ע"י אחת מן המפלצות הבאות (בהתאם לגלגול נוסף של 6ק1):

1 - שלושה נבגנים מתפוצצים (שה"מ מומחה, עמ' 35)

2 - שישה כלבי רפאים (שה"מ מומחה, עמ' 34)

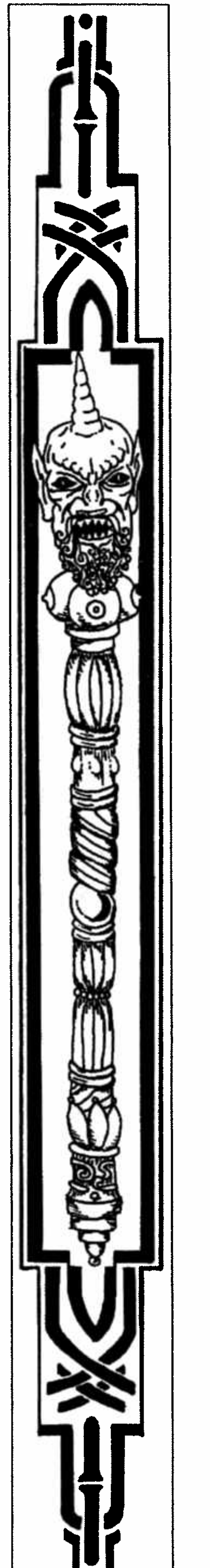
3 - שד - באנשי (שה"מ מומחה, עמ' 37)

4 - שד - פולטרגייסט (שה"מ מומחה, עמ' 37)

5 - שלושה בדלחנים (שה"מ מומחה, עמ' 39)

6 - תריסנית מאנטה ענקית (שה"מ מומחה, עמ' 38)

נספח ב: מפלצות חדשות



פרפרית

דרוג שריון: 0

קוביות פגיעה: 12*

קצב תנועה: 40 (13) מ'

תעופה: 120 (40) מ'

התקפות: 2 + מיוחד

נזק: 1-12/1-12 + מיוחד

מספר מופיע: 5 - 30

ניצל כמו: אלף: 12

מוראל: 11

סוג אוצר: מיוחד

נטייה: ניטראלי

ערך בנק"ן: 1,900

פרפריות הן גזע של יצורים קטנים מעופפים, מכושפים מאד. הפרפריות נראות כנשים קטנות בגובה של כ-1/2 מ', בעלות כנפי חרק. הן מסתובבות יחד בקבוצות קטנות (בין 1 ל-5), במישורים ובמדשאות. כאשר יורד הלילה הופכת כל פרפרית לגולם שאת חוטיו היא טווה סביב עצמה. מסיבה זו לעולם לא ניתן לפגוש פרפריות בלילה, אולם ניתן למצוא את הגלמים שלהן. הגלמים קבורים באדמה, בעומק של כ-20 ס"מ. אם יורד החושך והפרפרית אינה מסוגלת לטוות סביב עצמה את הגולם, היא תמות בתוך 2-5 (1ק4 + 1) סיבובים.

פרפריות ניזונות משיער ראשם של בני-אדם ודמויי-אדם. על-כן, ברוב המקרים, הן ישתדלו לתקוף נשים, משום ששיערן ארוך יותר. הן משתמשות בסכינים קטנים וקסומים (מסיבה זו הנזק הנגרם על-ידם הוא 1-12 נקודות). לכל פרפרית, שני סכינים כאלו, בעזרתם היא מנסה להוריד את שערות ראשו של הקורבן.

הפרפריות תוקפות בקבוצה גדולה הנוחתת על ראשיהם של קורבנותיהן. כשלוש עד חמש פרפריות תוקפות אדם אחד. הן מעדיפות לא להרוג, אם הדבר ניתן.

בנוסף לתקיפה עם הסכינים, לכל פרפרית כוהות דמויי-לחש והם:

לחשי קוסם:

הקסמת איש - פעמיים ביום

הקסמה המונית - פעם בחודש

לחשי דרואיד:

דלת צמחייה - שלוש פעמים ביום

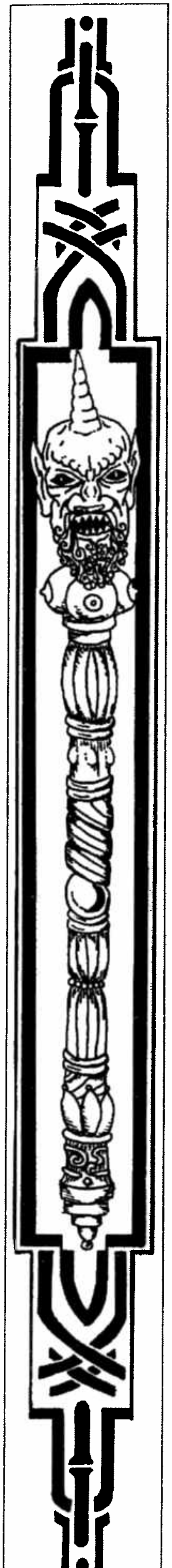
מעבר צמחייה - פעם ביום

מסע דרך צמחים - פעם ביומיים

מתכת לעץ - פעם ביום

שליטה במזג-אויר - פעם בחודש

לפרפריות שפה משלהן, אולם הן גם מדברות בשפה "המדוברת" ובשפות האלפים והזוטונים.





גולדשיטר

דרוג שריון: 1-

קוביות פגיעה: 24**

קצב תנועה: 40 (12)

התקפות: 3

נזק: 6-32-4/36-6/36 + רעל

מספר מופיע: 1 (1)

ניצל כמו: לוחם 24

מוראל: 10

סוג אוצר: V + 1,000 - 8,000 פ"ז

נטייה: רשע

ערך בנק"ן: 9,250

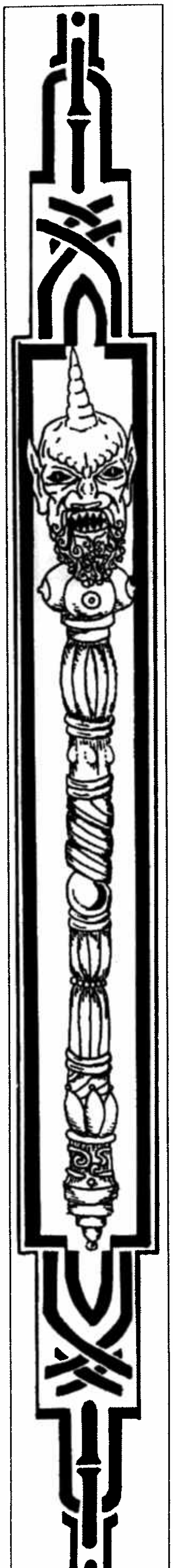
הגולדשיטר הינו מפלצת ערמומית וחזקה מאד - ועל כן מסוכנת ביותר. היא ניזונה מבני-אדם ודמויי-אדם ועל-כן הגולדשיטר ישתמש בכל דרך להוביל קורבנות כאלו למאורתו ושם להורגם.

התכונה הבולטת והמיוחדת ביותר של הגולדשיטר היא יכולתו להטיל גללי צואה הנראים בדיוק כמטבעות זהב. הם גם בעלי אותו חוזק והרגשה של זהב, לפרק זמן מוגבל מאד. בדרך-כלל יוצר הגולדשיטר האכזר שביל של "מטבעות" אלו המוביל אל מאורתו, שם הוא מפתיע את האומלל שצעד בעקבות השביל.

הגולדשיטר הוא חזק וזריז מאד. הוא תוקף בעזרת שתי זרועותיו החזקות ומסוגל לתקוף מטרה נפרדת בעזרת כל זרוע בו-זמנית.

הוא גם תוקף בפיו, אשר בנוסף לנזק הרב שנגרם מן השיניים החדות (8ק4 נקודות) גורם להחדרה של רעל מכושף וקטלני, אלא אם גלגלה הדמות בהצלחה גלגול הצלה נגד רעל. רעל זה גורם לנזק של 2-20 נקודות, בכל סיבוב לאחר החדרתו, עד אשר מוטל על הדמות לחש "ריפוי-כל". זהו הלחש היחיד המסוגל להפסיק את השפעת הרעל. על-אף חוכמתם הרבה גולדשיטרים אינם מסוגלים לדבר בשום שפה והם חיים לבדם ביערות. הם נפגשים פעם בשנה עם בני-המין השני על-מנת להתרבות.





נספח ג: הדמויות המקוריות

דף דמות מס' 1:

הנסיכה הקיסרית סוניה דל-פונזו הדרואידית

סוג: דרואידית,

דרגה: 14

נטייה: ניטראליות,

נק"פ: 48

כוח - 14 (+1)

דרגש: 3 (זריזות, שריון עור +3)

תבונה - 14 (+1)

כלי-נשק: שיקול דעת שה"מ

חורמה - 17 (+2)

חפים קסומים: מטה הדרואידים

זריזות - 15 (+1)

כושר - ~~13~~ (+1)

כריזמה - ~~16~~ (+2)

הנסיכה סוניה עזבה את ארמון הקיסרות בגיל צעיר לטובת חיים בין הדרואידים ודיירי היער האחרים, וכל זאת למרות התנגדותה של אימה, הקיסרית. היא נהייתה דרואידית חזקה וחשובה, אולם מרגישה מתוסכלת, משום שאימה אינה מעריכה את עיסוקה ומקווה שסוניה תהיה גברת עדינה ומלכותית.

סוניה מאד אוהבת את אימה, אלבירה, וכשנודע לה מסאטמינה הכוהנת כי חיי אימה בסכנה, וכשביקשה ממנה סטאמינה להצטרף לחבורה, היא החליטה לקחת חלק בהרפתקה הנועזת.

יחסה לבנות החבורה:

הקיסרית אלבירה - כאמור, סוניה אוהבת מאד את הקיסרית, אולםאוהבת לא פחות את היער ואת עיסוקה כדרואידית, היא בטוחה כי אימה סולדת ממנה בשל כך ועל-כן מתוסכלת, ומרגישה לא בנוח בנוכחות אלבירה. היא תשתדל לפייס את אימה ולהוכיח לה כי היא טובה במקצועה וכי זה שימושי ויעיל.

הכוהנת סטאמינה - הנסיכה סוניה אוהבת את הכוהנת עד מאד. הכוהנת סטאמינה היא זו שסיפרה לסוניה אודות דבריה של האלה קרולין אליה וביקשה ממנה להצטרף להרפתקה להצלת השרביט. סוניה יודעת שסטאמינה היא היחידה המסוגלת להשלים בינה לבין אימה.

קאמלה הגמדה - סוניה מכירה את קאמלה מילדות ומחבבת אותה, אולם מאד נגעלת ממראה החיצוני.

סאנדי ממאדסיניה - סוניה יודעת כי ניתן לסמוך על סאנדי, אולם היא אינה מחבבת אותה כלל וכלל, משום שהיא סולדת מהעיסוק של סאנדי בלחימה ובכל המתכות והמכשירים בהם היא משתמשת.

סברינה - סוניה מתעבת את סברינה ואינה בטוחה בה בשל הדרך בה היא משחיתה ומבזה את הטבע. לעומת זאת, היא מעריכה את הידע הרב שיש לסברינה אודות הטבע ובעלי-החיים.

מרלין - סוניה, בניגוד לדמויות האחרות, יודעת כי מרילין איננה גנבה פשוטה בעיר, אלא הרפתקנית המשתמשת בכישוריה לסייע בהרפתקות. מרילים הצילה את חייה של סוניה מידי חמישה-עשר אורקים ועל-כן סוניה חבה לה תודה גדולה. סוניה שכרה את מרילין גם על-מנת שתפרוץ לחדרה של אימה ותבדוק אם אכן נגנב השרביט, וזאת לאחר ששמעה את דברי האלה קרולין מפי סטאמינה, באותה פריצה נתפסה מרלין ע"י הקיסרית.

היא השביעה את מרילין שלא תספר זאת לאיש.

בכלל, סוניה היא אישה מאד שקטה ומהורהרת - ואפילו ביישנית.

דף דמות מס' 2:

קיסרית טיסמניה (האימפריה הטיסמנית) אלבירה דל-פונזו הקוסמת

סוג: קוסמת,

דרגה: 16,

נטייה: צדק,

נק"פ: 35

כוח - 7 (-1)

דרגש: שיקול דעת שה"מ (בהתאם להפצים קסומים)

תבונה - 18 (+3)

כלי-נשק: פגיון +3

חורמה - 16 (+2)

חפצים קסומים: שיקול-דעת שה"מ

זריזות - 9 (0)

כושר - 14 (+1)

כריזמה - 16 (+2)

הקיסרית אלבירה נישאה לקיסר דל-פונזו בגיל עשר, והיא בת למשפחת אצולה חשובה בטיסמניה. כל חייה היא חונכה להיות גברת עדינה ומפונקת, אולם בד בבד לימדו אותה הקוסמים הגדולים ביותר את דרכי הקסם. היא איננה הרפתקנית, עם זאת! הדרגה הגבוהה שלה נובעת משנים של אימונים ולימודים, אך לא מפעילות בשטח.

יחסיה אל שאר בנות החבורה:



הנסיכה סוניה - אלבירה וסוניה אינן ביחסים טובים כבר שנים. הכל החל מאז שסוניה בחרה להצטרף אל כוהני היער - הדרואידים - ולא להישאר בארמון המלכות, ויחד עם אימה לעסוק בלחשים וקסמים. יחד עם זאת, אלבירה גאה בסתר ליבה בסוניה על הצלחתה המרובה בקרב הדרואידים ועל עצמאותה ואי-תלותה באנשים אחרים (בניגוד לנסיכה הבכורה שהיא מפונקת ותלויה בבעלה).

הכוהנת סטאמינה - ידידה ותיקה של הקיסרית. הקיסרית היא נאמנה ותיקה של מקדשה של קרולין, אלת הנשיות והפוריות, ומכירה את הכוהנת סטאמינה מאז שהיתה כוהנת מתחילה במקדש, כיום סטאמינה הינה ראש המקדש. היא יועצת וחברה נאמנה לקיסרית והיא זו שהמליצה לה לצאת ולמצוא את השרביט. היא מוסרת לקיסרית את דבריה של האלה קרולין.

קאמלה הגמדה - בצעירותה היתה קאמלה הרפתקנית בארצות הגמדים, אולם שנים רבות היא משמשת כעוזרת לקיסרית ומנהלת את משק-הבית שלה. הקיסרית מעריכה מאוד את קאמלה ושומעת לעצותיה. בהרפתקה זו מקווה הקיסרית להינות גם מכישוריה של קאמלה בלחימה.

לייד סאנדי מדסיניה - שגרירת הרפובליקה פמניניה בטיסמניה. ביחסים מצוינים עם הקיסרית. בפמניניה יש שוויון מוחלט בין גברים ונשים ושתי הנשים, הקיסרית וסאנדי, מקוות להשליט חוקים דומים בקיסרות טיסמניה. הקיסרית ביקשה מליידי סאנדי להצטרף להרפתקה ולסייע לה.

מרילין - מרילין הינה גנבת שפרצה לחדרה של הקיסרית (מבעד כל השמירה הכבדה) כדי לגנוב את תכשיטיה של הקיסרית. הדבר נגע לליבה של הקיסרית והיא חננה את מרילין (שנידונה למאסר עולם) תמורת הצטרפותה להרפתקה המסוכנת. הקיסרית אינה בוטחת במרילין בצורה מלאה, אולם זקוקה לכישוריה.

סברינה ביק - הקיסרית שמעה סיפורי גבורה רבים אודות סברינה הלוחמת הפראית והחליטה כי עליה לצרפה לחבורה בכל מחיר. סברינה הצטרפה כשכירת-חרב והיא מקבלת שכר גבוה מאד על שירותיה ונאמנותה, עם זאת, קשה לסמוך עליה במאה אחוז, בייחוד מאחר ואימה השתייכה ל"נשות הירח" ...

דף דמות מס' 3:

המטריארכית סטאמינה דו-פרננדו הכוהנת הגדולה של קרולין

סוג: כוהנת,

דרגה: 16,

נטייה: צדק,

נק"פ: 45

כוח - 10 (0)

דרגש: עפ"י שיקול שה"מ

תבונה - 14 (+1)

כלי-נשק: עפ"י שיקול שה"מ

חורמה - 18 (+3)

חפצים קסומים: עפ"י שיקול שה"מ

זריזות - 13 (+1)

כושר - 17 (+2)

כריזמה - 16 (+2)

סטאמינה היא ראש המקדש ומנהיגת כל מאמיני ועובדי האלה קרולין. קרולין היא האלה האחראית לנשיות, לפוריות ומגינת הנשים. על-כן התפקיד של הכוהנת הראשית שלה הוא בעל חשיבות רבה, משום שהוא נוגע לכל הנשים בקיסרות ולרובם של הגברים. לפיכך, סטאמינה היא בעלת השפעה רבה בקיסרות והקיסרית מרבה להיוועץ בה בעניינים שונים.

פעם בחודש מתגלה האלה קרולין בפני סטאמינה, מגלה לה את כוונותיה, דורשת או מודיעה דברים שונים.

בפעם האחרונה, לפני יומיים, סיפרה האלה לסטאמינה כי שרביט הפוריות נגנב על-ידי "נשות הירח" ונמצא בארמונה של מלכתן האכזרית. האלה גם ניבאה כי אם תמצא הקיסרית בעצמה את השרביט, יחד עם ביתה הדרואידית, תבוא תקופה נהדרת לקיסרות בכלל ולנשות הקיסרות, בפרט. היא התריעה בפני הכוהנת כי אסור לקיסרית ולנסיכה לדעת אודות כך - בשום פנים ואופן.

סטאמינה היא אישה טובה, אולם אכזרית והחלטית כאשר יש צורך בכך, היא מתייחסת אל הכל באימהיות.

יחסה אל בנות החבורה:

הקיסרית אלבירה - סטאמינה ואלבירה הן ידידות אמת ותיקות וטובות ובוטחות עד מאוד האחת בשנייה.

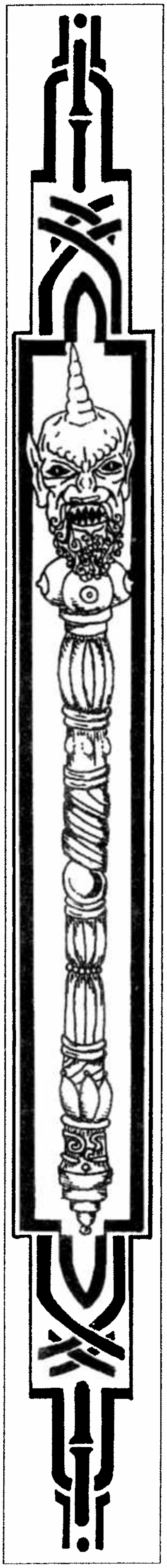
הנסיכה סוניה - סטאמינה אוהבת את סוניה כבתה שלה ומאוד רוצה בהשלמה בין אלבירה לסוניה.

קאמלה הגמדה - אין יחס מיוחד, אולם מחבבת אותה ויודעת כי אפשר לסמוך עליה.

סאנדי מאדסיניה - סטאמינה מרוצה מאוד ממדינתה של סאנדי, פמיניניה, בה נהוג שוויון מוחלט בין נשים לגברים ואף מרבה לשתף עימה פעולה בתוך טיסמניה, לקידום מטרה משותפת זו שלהם - הכל יחד עם הקיסרית.

מרילין - סטאמינה נדחית מכך שמרילין כלל אינה נשית וכי היא רווקה מושבעת, וכמובן מכך שהיא גנבת למחייתה.

סברינה - היא מכבדת את סברינה על כך שהיא עצמאית ולוחמת, אולם אינה מרוצה כלל מן העובדה שסברינה רווקה ופראית.





דף דמות מס' 4:

הליידי קאמלה אש-הרים הגמדה

סוג: גמדה,

דרגה: 12,

נטייה: צדק,

נק"פ: 68

כוח: 18 (3+)

דרג"ש: 4- (זריזות, שריון לוחות 3+, מגן 2+)

תבונה: 10 (0)

כלי נשק: גרזן יד חוזר 3+

חוכמה: 12 (0)

חפצים קסומים: עפ"י שיקול דעת שה"מ

זריזות: 15 (1+)

כושר: 18 (3+)

כריזמה: 18 (3+)

הגמדה קאמלה היתה הרפתקנית מעיר-הגמדים, הרריים. היא השתתפה במלחמות רבות שהיו לגמדים נגד האורקים והגובלינים. בשלב מסוים היא התעייפה והחליטה לחיות בקרב בני-האדם ועברה לטיסמניה, בירת הקיסרות הטיסמנית. שם היא עבדה כשומרת הראש של הקיסרית ובמשך הזמן קודמה לתפקיד של עוזרת לקיסרית ומנהלת משק-ביתה. היא נאמנה מאד לקיסרית, אולם בעלת נפש עצמאית, ודואגת מאד לענייני מעט הגמדים החיים באימפריה הטיסמנית.

יחסה אל בנות החבורה:

הקיסרית אלבירה: כאמור, קאמלה מכבדת את הקיסרית ונאמנה לה, אולם נאמנותה הראשונה היא לגיזעה - הגמדים, ואין היא ממלאת אחר כל פקודה של הקיסרית בצורה עיוורת, אלא בדרך מושכלת.

הנסיכה סוניה: קאמלה, כגמדים רבים, אינה אוהבת דרואידים ובמיוחד את אלה, שכמו סוניה, מתגוררים ביערות וסולדים מכלי מתכת ומכשירים אחרים (שהגמדים אוהבים מאד). היא מכירה את סוניה מילדותה ומודעת לסכסוך שיש לה עם הקיסרית.

הכוהנת סטאמינה: אין יחס מיוחד, פרט לכך שרובן של הגמדות אינן סוגדות לאלה קרולין, אלא לאלה של הגמדים.

סאנדי מאדסיניה: קאמלה וסאנדי הן חברות ותיקות ואף היו יחד באותה חבורת הרפתקנים, למשך תקופה מסוימת, חבורה שהיתה מפורסמת ומצליחה משך זמן מה. שתיהן אינן נרתעות מקרבות, והן דומות בגישתן לנושאים רבים מאד.

מרילין: קאמלה אינה מכירה את מרילין, אולם ככלל סולדת מגנבים ואינה בוטחת בה.

סברינה: קאמלה מאד מעריכה את כישורי הלוחמה ואת יצר ההרפתקנות של סברינה, אולם אינה אוהבת את הפראיות של סברינה ואת העובדה שלא ניתן לצפות את מעשיה מראש.

דף דמות מס' 5:

ליידי סאנדי מאדיסיניה השלישית, שגרירת פמניניה בטיסמניה

סוג: פאלדין (לוחם),

דרגה: 17,

נטייה: צדק,

נק"פ: 78

כוח: 18 (3+)

דרג"ש: 4- (שריון לוחות 2+, מגן 2+, זריזות)

תבונה: 15 (1+)

כלי נשק: חרב ממזרית 2+

חוכמה: 16 (2+)

חפצים קסומים: עפ"י שיקול שה"מ

זריזות: 17 (2+)

כושר: 16 (2+)

כריזמה: 15 (1+)

ליידי סאנדי היא יפהפייה, חכמה, חזקה וזריזה. היא לוחמת מצוינת והיתה מפקדת בחירה בצבא ארצה, פמניניה. כיום היא שגרירת ארצה בקיסרות הטיסמנית (תפקיד חשוב מאד) עובדה המוכיחה על הכבוד הרב שחולק לה שליט ארצה, נשיא פמניניה. גם בטיסמניה יש לה השפעה רבה הן בשל תפקידה כשגרירת ארץ חשובה כפמניניה והן בשל אופיה החזק וכל מעלותיה הרבות. היא אישה נימרצת ותקיפה ומאד מוטרדת מפגיעה בזכויות ומרשע. (ראה פאלדין, בחוברת לשחקן המומחה).

יחסה לבנות החבורה:

הקיסרית אלבירה: היחסים בין הקיסרית לסאנדי הם מצויינים ויש בינהן הסכמה בתחומים רבים. רוב ההשפעה והקשרים של סאנדי בטיסמניה הם בזכותה של הקיסרית ועל כן לסאנדי הערכה, מחויבות ונאמנות רבים לקיסרית.

הנסיכה סוניה: סאנדי מודעת לתכונותיה הטובות של הנסיכה, אולם שונה ממנה מאד באופיה. סאנדי מאד אוהבת פוליטיקה ותככי שלטון וכן לחימה, ואינה אוהבת טיפוסים כמו הנסיכה שמתבודדים ביער ונשארים ניטראליים, כמעט בכל עניין. בעיניה זה אי-התמודדות עם קשיים ובריחה מהמציאות.

הכוהנת סטאמינה: סאנדי מרבה לשתף פעולה עם סטאמינה ושומרת עימה על קשרים טובים. גם בפמניניה סוגדים מאמינים רבים לאלה קרולין ולסטאמינה חשיבות רבה גם בארצה של סאנדי.

קאמלה הגמדה: סאנדי וקאמלה הן ידידות ותיקות, ואף היו יחד באותה חבורת הרפתקנים בעבר, חבורה שזכתה לפירסום והצלחה עד שנתפרקה.

מרילין: סאנדי התנגדה בתוקף לצירופה של מרילין לחבורת ההרפתקניות. היא כועסת על הקיסרית בשל כך ובטוחה כי מרילין תבגוד בהם בבוא העת תמורת בצע כסף. היא משתדלת להביע בקול בנוכחות

מרילין את סלידתה ממנה בכל הזדמנות.

היא משגיחה על מרילין ללא הרף ומקווה לתפוס אותה בעבירה.

סברינה: סאנדי נדחית מן הפראיות וחוסר התרבות של סברינה.

היא בטוחה בנאמנותה של סברינה, מתוך תחושה פנימית, ומוכנה לשנות דעתה עליה, אם תוכיח סברינה אחרת.

דף דמות מס' 6:

רב-גנבים מרילין פינגר

סוג: גנבת,

דרגה: 16,

נטייה: צדק,

נק"פ: 39

כוח: 15 (+1)

דרג"ש: 1 (שריון (קשקשים +1, זריזות)

תבונה: 10 (0)

כלי נשק: פגיון +3, רוגטקה +2

חוכמה: 11 (0)

חפצים קסומים: עפ"י שיקול דעת שה"מ

זריזות: 18 (+3)

כושר: 17 (+2)

כריזמה: 18 (+3)

מרילין נולדה למשפחה של גנבים ועל כן זהו מקצועה, אולם במשך הזמן סלדה מכך, בשל אופיה הטוב והחליטה לנצל את כישוריה המיוחדים לעזרת אנשים ולא להרע להם ועל-כן הצטרפה לחבורת הרפתקנים שלהם סייעה במבוכים. אף אחת מבנות החבורה, למעט הנסיכה סוניה, אינה יודעת עובדה זאת. סוניה יודעת זאת משום שמרילין הצילה את חייה כשהותקפה ע"י חמישה-עשר אורקים ביער. וסוניה היא גם זו ששלחה את מרילין לפרוץ לחדרה של הקיסרית על-מנת לבדוק כ לכה הכל כשורה, לאחר שנודע לה שהשרביט נשדד, והיא השביעה את מרילין שלא תגלה לאיש את הסיבה שבגללה היא פורצת.

מרילין היא צדיקה ונאמנה לסוניה לחלוטין. כל החשדות של בנות החבורה האחרות הינן ללא בסיס.

יחסה אל בנות החבורה האחרות מבוסס על יחסה של סוניה אליהן. (על השחקן המשחק דמות זו להיוועץ בזמן המשחק את הנסיכה סוניה ל-פונזו).



יצא לאור כרך א'

בסידרת "ממלכות נשכחות"

מסע האופל באיי מונשיי



ניתן לקניה בכל חנויות הספרים המובחרות

להזמנות בדואר להתקשר לחברת מיצוב טלפון: 04-342338

מבוכים ודרקונים

הרפתקה למשחק המומחה

נשות הירח

מאת גבע פרי

בהרפתקה מרתקת ומסוכנת זו אתם נשכרים ע"י הקיסרית אלבירה לחפש אחר שרביט הפוריות המכושף ורב העוצמה שנשדד ע"י מלכת נשות הירח האכזרית.

האם תצליחו לגבור על המכשולים והסכנות בדרך אל ארץ הירח, ולהשיג את שרביט הפוריות לפני שיהיה הנזק בלתי הפיך ...

הרפתקה ישראלית מקורית שנכתבה ע"י גבע פרי, העורך הראשי והמתרגם של רבים ממוצרי מו"ד. ההרפתקה הופיעה לראשונה בטד"י 1991 כהרפתקה לטורניר, וכעת היא מורחבת ומשופרת ומתאימה למשחק ממושך. ההרפתקה מתאימה ל"*כללים למומחה*".

מוצלב